昭和61年８月22日発行（隔週金曜日発行）第１巻　第５号　通巻第５号　昭和61年５月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第8893号

BIWEEKLY

ファミコン通信

特別サービス定価
320YEN

8月22日号 No.5

●オールナイトニッポン"ファミバカ"コーナー
小泉今日子先生
バレーボールをご批評だよ!!



●最新ゲーム情報
- スーパーマリオブラザーズ2
- がんばれゴエモン！からくり道中
- 北斗の拳
- 六三四の剣
- バベルの塔
- スカイキッド
- スーパーゼビウス ガンプの謎
- じゃじゃ丸の大冒険

今週も豪華2大ふろくつき

その1 永久保存版
魔界村

その2 必勝ハンドブック
ワルキューレの冒険


本格的熱中思考型ゲーム
BANANA
バナナ
9月上旬発売予定！ 希望小売価格4,900円
発売元：ビクター音楽産業株式会社
本社 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル) 〒150 ☎03-405-5151代
たまには頭も使いたい。
気が遠くなる程の多くの面
(画面サイズもいろいろ、スクロール型採用)
自分で面を作って遊べるエディット機能付き
ボーナス・キャラ、隠れキャラも一杯
頼りになるのは君の頭脳だけ
時間に追われずに楽しめるゾ
ここは楽しいモグラ・ランド。
仲良く暮らしているモグラの親子。
ところがある日突然、大きな地震に見舞われた。
大地に鋭い亀裂が走り、親子はそのなかに
吸い込まれてしまった。さぁ！大変。
お父さんモグラは、行方不明になってしまった
奥さんのキーコや可愛いい子供のナビを
助け出さなければなりません。
お父さんモグラの命がけの冒険は、こうして始まった。
画面は開発中のものです。
「バナナ」に関する情報は03-236-5200まで
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



ファミリーコンピュータ™用カセット

お知らせ

情報電話だよ!

SNKテレホンサービス

毎度おさわがせ♡SNKテレホンサービスです。もう皆さん聞いた? すでに聞いた人も油断しちゃあイケマセンゾ! あのSNKですから。7月の〝ASOアーマー情報〟に続き、あまりウマくないキミ、そこのキミ!! のための〝チョビテク情報〟もやります。

電話番号

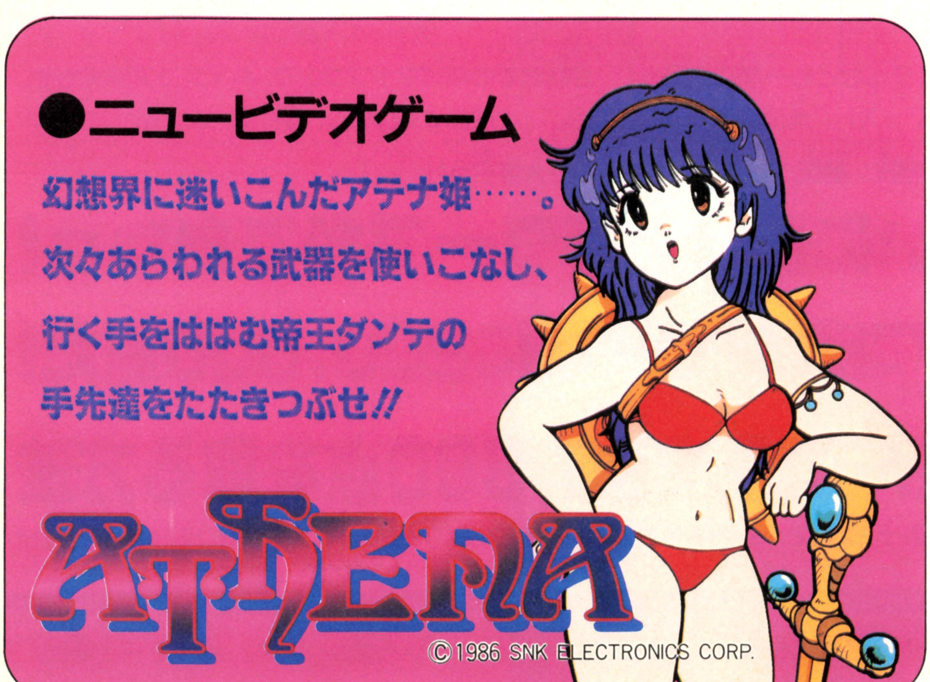
06-338-2570

あっ!そう(ASO)キャンペーンに参加しよう。

ついにゲームセンターからワープしてファミコンカセットになったASO! ただファミコンになっただけじゃなかったんだ。ビックリ! ハラハラ♥アレーッ♡の隠れキャラ・スーパーアイテムがドッサリ10個。これ全部見つけた人に無条件であげちゃうSNKグッズ。10個ぜんぶ見つからなくても5個以上見つけたら迷わず応募しよう。抽選で当たるかも(先着3000名)。ただし、ゲームセンターのASOになくてファミコン版にあるものだから、もとのASOを知らないとキビシイね。

【応募の方法】答えがわかったら官製ハガキのうらに、ファミコンASOの使用説明書の最後のページにあるプクマークを貼って郵便番号、住所、名前、年令、答えを書いて下のSNKエレクトロニクス広報課まで送って下さい。しめきりは10月10日、当選したらSNKグッズが届きます。

〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号
丸萬ビル602号
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課
ASOキャンペーン係

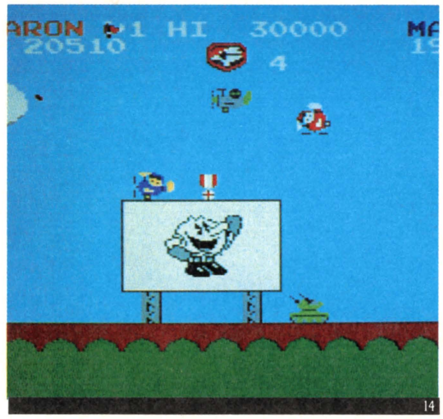


株式会社 エス・エヌ・ケイ(旧社名 株式会社新日本企画)
本　社　〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号
TEL.(06)338-7007(代)　FAX.(06)338-7150
東京支店　〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル3F
TEL.(03)356-9361(代)　FAX.(03)356-9365

SNK
SNK GROUP

ファミコン通信
CONTENTS


12



14


18

14 最新ゲーム徹底解剖っ!

大人気ゲーム『スカイキッド』の攻略テク公開

ゲーセンの人気ものが、ファミコンで復活!! ステージ1～2の完全マップと隠れキャラを大公開しちゃうんだぜ!!

18 **『がんばれゴエモン! からくり道中』で遊ぼう!!**

今週は1～4面マップテーブル&隠しアイテムを大公開! 隠れキャラだって、ぜーんぶあばいちゃったんだもんね

36 **『じゃじゃ丸の大冒険』の前半マップ大公開!!**

必殺㊙忍法&隠れキャラ、隠しアイテムなども一挙に公開っ! 9面までの親切マップつきで、ハイスコア確実だぞ。
ほか『バベルの塔』64面までのダイジェスト、『北斗の拳』『六三四の剣』『ソロモンの鍵』など、最新ゲーム大紹介なのだ!

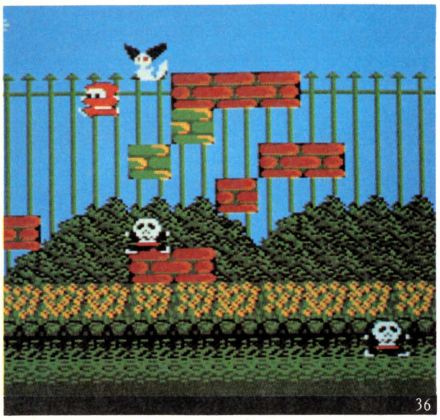
78 禁断の秘技 裏技、裏コマンド、秘技、絶技、激技、隠れキャラが大集合っ!!

『マリオ2』ついに逆さ土管ワープができたっ!

81 **『スクーン』ハマコ連射で一挙に200,000点だ!**

89 **『忍者ハットリくん』で9,999,990点を取る方法**

『スクーン』ワープゾーン/『東海道五十三次』でかんたろうがつな渡り/『スーパーチャイニーズ』飛び石すり抜け技っ!


36


68


106

4 **ファミコンゲーム売れすじTOP30リスト!!**
今、いちばん売れているゲームは、人気のあるソフトは何か！ これでバッチリわかるのだ!!

8 **ファミ通おすすめソフトウエアレビューです**
『バレーボール』、『スーパーマリオブラザーズ2』をゲエセン&タジリプロが厳しく批評っ！

12 **小泉今日子先生『ソロモンの鍵』+1を斬るぞ!**
今週もKYON²のオールナイトニッポン『ファミ・バカ』コーナーより、お届けしちゃうのだっ！

65 ビデオゲーム通信 あの『グラディウス』の続編か!? と評判の『沙羅曼蛇』を、徹底的に見せちゃうんだぜっ!!
窮極のシューティング『沙羅曼蛇』の登場だ!!

68 セガマークIII通信 ファミ通にとつぜん登場したセガ通。今回は『ファンタジーゾーン』徹底解剖の前編だよ！
『ファンタジーゾーン』はこんなにスゴイのだ

70 パソコンゲーム通信 パソコンゲームだってとってもおもしろいから、一度は遊んでみてほしいのだ!!
あなたの『北斗の拳』を大紹介しちゃうのだぞっ!

73 **新コーナー登場! 新着ゲーム通信が始まった**
『子猫物語』、『機動戦士Ζガンダム』、『高橋名人の冒険島』など新作の速報がズラリズラリ

106 **内田春菊さんにファミコン出前一丁だあ〜!!**
「友だちがやってるところを見るのが好きなんです」と語る春菊さん。うんちく話のご紹介!!

46 ファミコングッズ通信
ワイアレスファミコン『JOYRADER』ほか

48 ファミ道楽
ゲーム大会開催っ!! ほか

49 インフォメーション
『魔界村』ボードゲーム/カセット戦隊 ほか

52 おすすメディア
いろんなメディアを紹介するぞっ

54 ファミ通町内会
夏休み特別企画納涼大花火大会 ほか

60 指・鍛練道場
アルゴスの戦士 ほか

62 以下同文
ガバスが当たる大クイズ ほか

104 創刊記念大プレゼント
10,000名に当たっちゃうのだっ!!

110 し・あ・わ・せのかたち
人気急上昇のファミコン漫画だよ

豪華2大ふろく
①魔界村(永久保存版)
②『ワルキューレの冒険』必勝ハンドブック

COVER デザイン/山田 康幸
イラスト/佐久間良一

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通TOP30



先週にひき続き、2週連続の第1位は『魔界村』に決定っ!! なんせ前宣伝がスゴかったからなー。前宣伝だけの人気なら、第1位の回数も1～2回が限度。次回が真価を問われるラウンドかな。あとは先週とほとんど変わりなし。はてさて、来週はどーなることやら。

1 魔界村

前々回ランク — 前回ランク 1

カプコン
5,500円(カートリッジ)

3340



2週連続のトップ、おめでとう。人気のあるソフトには秘技の投稿も多くなってくる。〝アーサーの彷徨変異〟をはじめとして、今週もボリュームたっぷりだぞ。楽しみにしといてね。あと、特別付録永久保存版でも『魔界村』を徹底解剖してるぞ。今週はコレばっかし!?

2 スーパーマリオブラザーズ

前々回ランク 3 前回ランク 4

任天堂
2,500円(ディスクカード)
4,900円(カートリッジ)

2216



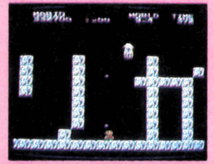
あらまぁ、新作の『マリオ2』を押さえて、またもや『スーパーマリオ』が2位に上がってきた。やっぱりディスクのみってのはハンディだったのかな。でもマリオ人気が続く限り、ファミコン人気も続くわけだし、つまりは『ファミ通』人気も……。マリオ、がんばれ!!

3 スーパーマリオブラザーズ2

前々回ランク 1 前回ランク 2

任天堂
2,500円(ディスクカード)

2156



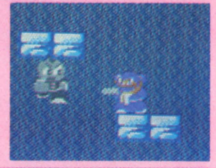
週を追うごとにランクの下がる『マリオ2』。今週はとうとう3位まで下がっちゃったね。ところで今ちまたでは、9ワールド、裏ワールドのほかにも、－1から－3までの隠しワールドへの入口が、どこかにあるというウワサが流れてるけど……。発見したら教えてね!!

4 スーパーチャイニーズ

前々回ランク — 前回ランク 5

ナムコ
3,900円(カートリッジ)

1544



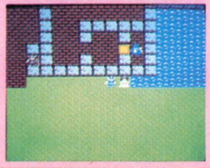
先週から1ランクアップの『スーパーチャイニーズ』。なかなか健闘してるねぇ。ゲームのおもしろさもももちろんのこと、3,900円という安価がまた泣かせてくれるんだよね。夏休みに出る3連作も、同じ3,900円だとか。他のメーカーのソフトもこーなるといいのにな!!

5 ドラゴンクエスト

前々回ランク 2 前回ランク 3

エニックス
5,500円(カートリッジ)

1468



とうとう5位まで下がってしまった『ドラ・クエ』。ファミコン初の本格的RPGだけに、もっとがんばってほしいんだけどな。今週は禁断の秘技コーナーで、未発見の新キャラ情報を紹介してるとか。はてさてどんなヤツが出るのか!? 楽しみだぜっ!!

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●8月1日付

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
—	6	**6**	スターソルジャー	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	— ⇧	**7**	東海道五十三次(とうかいどうごじゅうさんつぎ)	サン電子	4,900円(カートリッジ)	アクション
4	7	**8**	ゲゲゲの鬼太郎(きたろう) 妖怪大魔境(ようかいだいまきょう)	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	アクション
5	9	**9**	謎(なぞ)の村雨城(むらさめじょう)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	アクション
6	10	**10**	ゼルダの伝説(でんせつ)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング・アクション
—	—	**11**	チョップリフター	ジャレコ	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	—	**12**	スクーン	アイレム	4,900円(カートリッジ)	アクション
8	14	**13**	ポートピア連続殺人事件(れんぞくさつじんじけん)	エニックス	5,500円(カートリッジ)	アドベンチャー
15	11	**14**	ベースボール	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	スポーツ
7	16	**15**	グラディウス	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション
9	12	**16**	影(かげ)の伝説(でんせつ)	タイトー	4,900円(カートリッジ)	アクション
12	20	**17**	グーニーズ	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション
19	18	**18**	ゴルフ	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	シミュレーション
20	13	**19**	麻雀(マージャン)	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	テーブルゲーム
10	15	**20**	アトランチスの謎(なぞ)	サン電子	4,900円(カートリッジ)	アクション

●8月1日付

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
17	21	**21**	4人打(にんう)ち麻雀(マージャン)	任天堂	4,900円
13	8	**22**	忍者(にんじゃ)ハットリくん	ハドソン	4,900円
24	17	**23**	テニス	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
11	19	**24**	マイティボンジャック	テクモ	4,980円
18	22	**25**	ツインビー	コナミ	4,900円

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
16	27	**26**	オバケのQ太郎(たろう) ワンワンパニック	バンダイ	4,900円
23	24	**27**	本将棋(ほんしょうぎ)	セタ	4,500円
—	—	**28**	マクロス	バンダイ	4,500円
26	25	**29**	バードウィーク	東芝EMI	4,900円
—	—	**30**	アイスクライマー	任天堂	4,500円

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

読者が選ぶ TOP 20

●8月1日付

ランク 前回		今回	ソフト名	メーカー名	得点
1		1	グーニーズ	コナミ	3962
3	↑	2	グラディウス	コナミ	3637
2		3	ゼルダの伝説	任天堂	3503
4		4	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	3023
5	↑	5	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2560
8	↑	6	ドラゴンクエスト	エニックス	2329
6		7	ツインビー	コナミ	2100
7		8	忍者ハットリくん	ハドソン	2037
10	↑	9	魔界村	カプコン	1658
9		10	ディグダグII	ナムコ	1363
11		11	謎の村雨城	任天堂	1182
12		12	影の伝説	タイトー	1144
13		13	マイティボンジャック	テクモ	1058
14		14	アトランチスの謎	サン電子	982
—	↑	15	スターソルジャー	ハドソン	815
16		16	ハイドライドスペシャル	東芝EMI	817
15		17	SPY vs SPY	ケムコ	810
17		18	タッグチームプロレスリング	ナムコ	810
18		19	ポートピア連続殺人事件	エニックス	798
19		20	アーガス	ジャレコ	738

今週もトップは『グーニーズ』。これで4週連続だね。でも先週の3位から2位に上がった『グラディウス』に注目。『グーニーズ』がここ1ヵ月に約70票ほどしか伸びてないのにひきかえ、『グラディウス』は約650票も票を増やしている。もし次回までこの状況が続くなら、政権交替も十分ありえるのだが……。あと、『ドラ・クエ』、『魔界村』など、新作ソフトの票の伸びにも、注目すべきものがあるし、またこちらでもあいかわらず、『スーパーマリオ』が健闘している。おやっ、15位には『スターソルジャー』が突然顔を出してきたぞ。いよいよランキングの変動が、急になってきたなぁ!!

ディスクライター TOP 10

●8月1日付

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	1250
2	2	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	662
4	3	ゼルダの伝説	任天堂	289
3	4	謎の村雨城	任天堂	265
8	5	ゴルフ	任天堂	253
6	6	ベースボール	任天堂	232
7	7	サッカー	任天堂	231
5	8	テニス	任天堂	220
9	9	麻雀	任天堂	198
—	10	——	——	——

●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

いよいよディスクの新作情報が出始めたね。まずは本誌でもすでに紹介した『バレーボール』(任天堂)が7月21日、同じく『涙の倉庫番スペシャル』(アスキー)が7月31日。ほかにも8月に『メトロイド』(任天堂)、秋には『エンジェランド』『リンクの冒険』(任天堂)が出るという。ランキングが楽しみ!!

●8月1日付

U.S.A. TOP 10

またまた、また、新作ゲームの発売がのびてしまったのだ。よって今回のランクにも、『ドンキーコング』とか、『ポパイ』の名前は入ってません。それから、ここへきてスポーツもののゲームが人気を盛り返してきたみたい。やっぱりね。

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
2	1	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
1	2	スーパーマリオブラザーズ(SUPERMARIO BROS)	$24.95	
3	3	エキサイトバイク(EXCITEBIKE)	$29.95	
8	4	ゴルフ(GOLF)	$24.95	
10	5	ピンボール(PINBALL)	$24.95	
7	6	10ヤードファイト(10-YARDFIGHT)	$24.95	
9	7	テニス(TENNIS)	$24.95	
4	8	ワイルドガンマン(WILDGUNMAN)	$24.95	
5	9	ホーガンズアレイ(HOGAN'S ALLEY)	$24.95	
−	10	サッカー(SOCCER)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ

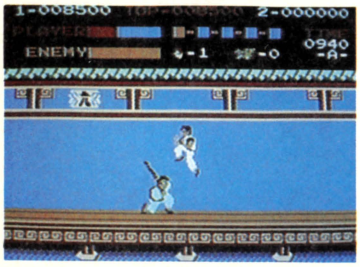
海外特派員レポート FROM NEW YORK



コンチハー。トムです。日本のみなさん、元気にファミコンしてますか？　ボクもファミコンしてます。ボクが今、いちばん気に入ってるのは、『スーパーマリオブラザーズ』です。とってもよくできたゲームですね、これは。アメリカの子供たちも、夢中でやってまーす。日本じゃもう『スーパーマリオブラザーズ２』が発売されてるそうですが、早くボクもやってみたいな。



⬅これがアメリカ版『スパルタンX』のタイトル画面だ。むこうでは、『クンフー』っていうんだね。



⬅でも、ゲーム内容はまったく同じ。笑い声だけは、どこかしら外人ぽい。ま、気のせいだな。

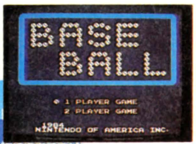
さてそれじゃ、特派員レポートまいりましょーか。今回は、アメリカで売られているゲームソフトについてお話しましょう。

アメリカのファミコンゲームも、日本で売られているものとほとんど違いはないんですけど、なかにはアメリカ用に変更されているゲームもあります。この『クンフー』もそんなゲームのひとつですね。

『クンフー』は、日本では『スパルタンX』というタイトルで発売されてたやつです。どーして『スパルタンX』が『クンフー』になったのかっていう本当のところはナゾですけど、ま、アメリカ人に『スパルタンX』っていっても、どんなゲームか想像つきませんから。その点、『クンフー』ってのはわかりやすいですね。だから、タイトルが変更になったのだと思います。ちなみにゲーム内容ですけど、こっちの方はぜんぜん変更はないよーです。

それからもうひとつ。『ベースボール』にも、いくつか日本のと違う点があります。まず、ちっちゃいことですけど、タイトル画面のニンテンドー・オブ・アメリカ・インクの文字。これは日本の『ベースボール』にはありません。それから、ゲームスタートしたあとでチームを選ぶところ。これがみんな大リーグのチームになっているのです。そりゃそうですよね。アメリカの子供たちに、カープとかヤクルトとか言ってもわかんないですよね。これは当りまえのことでした。

⬇チーム名のところを見てくれ。これはアメリカ大リーグのものなのだ。S.B.Oの順番も違う。

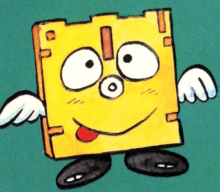


⬆タイトル画面。ニンテンドーアメリカと書いてある。



あといちばん違うんじゃないかなーって思うのが、ストライク、ボール、アウトの表示の順番。つまりいったいどーゆーことかというと、アメリカではボール、ストライク、アウトの順にならんでるんですよね。これは、テレビ中継のときなんかもこの順番です。このあたりが日本とアメリカの習慣の違いなんでしょーか。

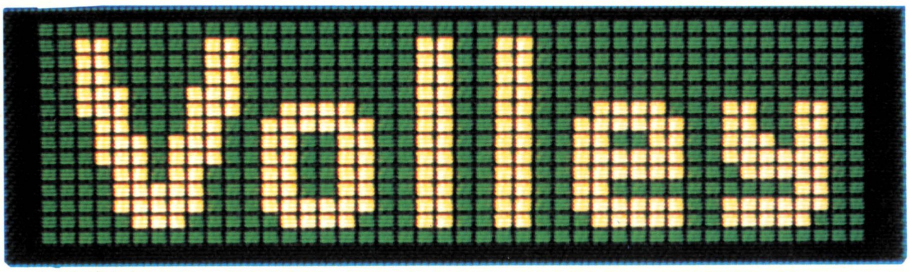
ウーム、今回はタメになるレポートだったな。



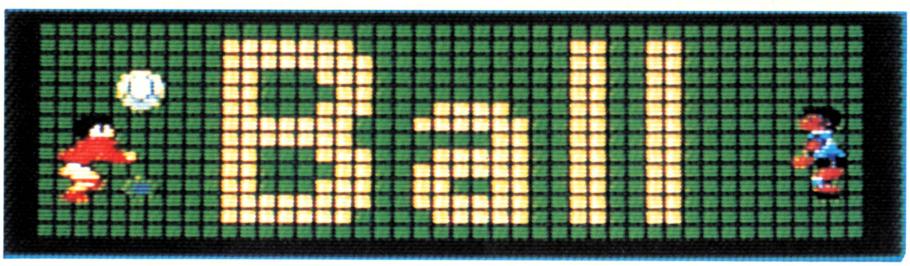
SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

ゲヱセン上野の幕の内ピカデリー



●多国籍青春スポーツゲーム　　バレーボール



『サッカー』以来、ひさびさのスポーツゲーム『バレーボール』は、その名のとおりバレーボールをするゲームだ（当たりまえだバカ!!）。と、そんなわけで、小さい頃から運動が嫌いだった、私、上野がレビューしてみるぞ。

2階調なボールの影なのだ！

上野です。おひさしぶりです。前回はちょっとお休みしちゃってすみませんでした。とはいうものの、これからもちょくちょくお休みするかもしれない……（喜びたい人は勝手に喜んでいいよ）。私だって、いちおうフリーですけどいろいろと忙しーんだよ、いろいろとね。理由はそのうち書くけどね。うじうじ。

じゃあ、さっそくレビューいってみよっ!!

あ、今回は『バレーボール』かあ。はちゃー、まいったな、こりゃ。わたしゃね、自慢じゃないけど、運動嫌いなんですよ。ヘタだから嫌いなのか、嫌いだからヘタなのかわかんないけどね。だってさ、運動って疲れるじゃん。汗だってかくしー。しかも、外でやるサッカーとか、ラグビーなんかだと、体も汚れるしね。いいことないよ、いっこも。それに、体操の教師って、脳が筋肉でできてるって誰かがいってたから、コワソーだしなー。

そんなわけで、ご多分にもれず、バレーボールもヘタなわけです。サーブだって下から打つの（名前は知らない）しかできない。ルールだって、自分のコート内で4回以上打っちゃいけなくて、同じ人が連続2回以上打っちゃいけなくて、ボールが線の外に落っこちゃいけない程度にしかわからない。

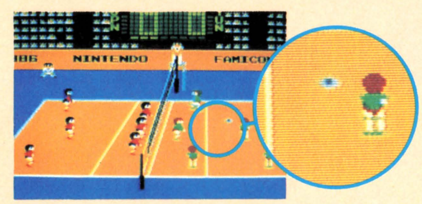
ま、これは当然といえば当然なわけで、なぜなら、体育館でみんなでバレーやってるときに、私は友人数名とベランダに出て、通りゆく車や人をほけらーっとながめていたからなんですわ。よーするにロクに授業に出ていないっ!!　困ったものである。

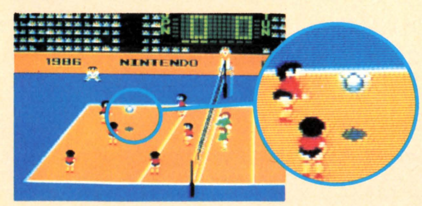
ついでにいいますと、ほんとうに今だからいいますけど、私は"バドミントン"の授業のときもベランダに出ていました。清水先生ゴメンナサイ。と書いてもまさか読んでないだろーなっ。て書いといて読んでたらどーしよう。まあいいや、昔のことだから。へっへっへーだ。

で、ファミコン版の『バレーボール』でも、今だにアタックができないのは、こーゆうちゃらんぽらんな性格だからかなーなんて思えてしか

感心感心

この影がリアルだ





今までのスポーツゲームに、これほどリアルな影があっただろうか!?　なんと明暗2色で表現してあるという芸のコマカさ!!　まったくグレイトなヤツだぜ。

誰がなんといおうと 白はいい♡



白はいい。人生だ。特に意味はないが。私はいまだにアタックができない可哀想な人です。

参考資料

スポーツゲームにみる 影の歴史

ゲヱセン上野
ロバート・F・鈴木™ 共著

光あるところに影がある。ゲームの世界も、またしかりだ。そこで、一連の球技ゲームにおいて、球の存在をより確実なものにしてきた"影"にスポットをあて、その歴史をふり返ってみたい。解説は、ロバート・F・鈴木博士™だ。

1 ベースボール



まず、ファミ道楽でリーグ戦も組まれている『ベースボール』。球の高さによる影の変化がない、という人もいるだろうが、光源(太陽)との距離が事実上無限大と考えてさしつかえないので、これはこれで正しいのだ。

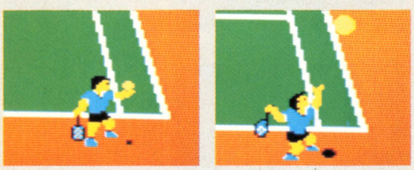
怪奇現象





右の空に注目!! なんと、空中に影が映っているのだ。場外ホームランを打つとなるぞ。

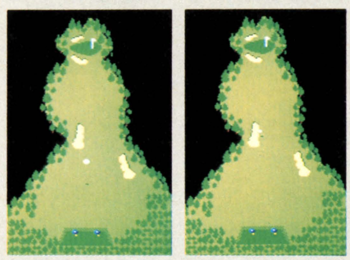
2 テニス



この影処理はなかなかすばらしい。影の大きさの変化(球が高くなると影が大きくなる)からみて、おそらく屋内での試合だと思われるが……。ひとつ不思議なのは、サーブ時に、人間の腕の影がないことだ。

3 ゴルフ

これも『ベースボール』同様、屋外でのプレイであるから、影に変化がないのはおかしくはない。ただ、『ベースボール』でもそうなのだが、球が非常に高く上がったときに、あれほどくっきり影が出るかどうか……疑問だ。



4 サッカー



この『サッカー』というのがなかなか苦手で、ときどきどれが自分かわからなくなるのだ。『バレーボール』もそのたぐいだな。それはさておき、これも影の変化はなくて正しい。それよりもむしろ、ボールの回転する様子に注目してみよう。これがなかなかリアルなのだ。

たがないのだ。

それでは、それでは、そんなへたっぴいな私が、なぜ、よりによって『バレーボール』のレビューなんぞを書いているのかというとだな、それは"ボールの影がやけにリアルだ"っということがいいたかったからなのである。それだけだ。べつに、女子バレーの体格がママさんバレーみたいだとか、男子バレーの腰つきがいやらしっぽくて、髪型が"マルにヤの字の自由業の方"みたいなどと、くだらないことで字数をかせごうなどと思ったからでは決してない（十分くだらないこと書いてるじゃないか!!　いいかげんにしろっ!!——編集部注）。

この左上にいちおう写真を載せておいたがこのボールの影をよく見てもらいたい。なんと、影が黒と灰の２色でできているのだ。ボールが高くなるにしたがって灰の部分が増す。うーん、いい。今までのスポーツゲームにここまで凝ったものがあっただろうか（詳しくは上の参考資料を参照のこと）。キャラデザ（キャラクターデザイナーの略）かプログラマーがよっぽどヒマだったのか、それともなにかに目覚めたかはどーでもいいことだが、見ててウレシくなっちゃうのは確かだ。もし、ウレシクならない人がいたら、私は困ってしまうぞ。だって、このレビューはウレシくなるレビューなんだもん。よし、おとーさんにネダってソフトの１本も買ってもらいなさい。どーだ、ウレシイだろう。私なんか、この原稿上げたらビール飲めるからウレシクて……。ということで、みなさん、ごきげんようっ!!

■評/ゲヱセン上野(無責任ライター)

■任天堂
■2,500円(ディスクカード)

今号の一句
出ないかな?
バレーボールの
マップ本
安堂

『バレーボール』地方の
ソフト天気速報

速報官 / 項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	タジリプロ
明かるさ	☀	☀	🌤	🌤
大衆性	☀	🌤	🌤	☁
印象	☁	☀	☁	☀
奥行き	🌧	☀	🌧	☀
総合	☁	☀	☁	🌤

※評価は ☀ 🌤 ☁ 🌧 ☃ の5段階に分かれています。



SUPER MARIO BROS. 2

●ゲームに人生を捧げる人々向けアクション

こんなに難しくしてどーすんの?

いまや、ファミコン持ってる人の2人のうち1人は、『スーパーマリオ』を持ってるという。そんな空前絶後の超ヒット作に第2弾が登場した。果たして『マリオ2』は、『マリオ』を越えることができるか? できるだろうか? できるかな?

『ゼルダの伝説』が終わってから、押し入れでホコリをかぶって久しい僕のディスクシステムにも、ようやく復活の日がきた。『マリオ2』が発売されたのだ。『マリオ2』はディスク版のみ発売だから、ファミコン本体しか持ってない友だちに、これでまた、ちょっとだけ優越感を示すことができる。

はっきりいって不安だったんだ。15,000円も大金はたいて買ったのはよかったけど、ディスクソフトは思ったほどふえない。ディスクシステムを買った日に入れた乾電池は、まだ十分に残っていたのだ。

僕は、『マリオ2』といっしょに、ディスク用ACアダプターも買ってきて接続した。それだけ『マリオ2』を期待して買ったってこと。「『ゼルダ』と出会ったときの感動よ、もう一度!」なんて心のなかで祈りつつ、パワーオンだ。

スタート。音楽はそのまま。うーん、なつかしいなあ。ピーチ姫、いま助けにいくからね。

と足取りも軽くジャーンプしたわけなんだけど、さすがに『マリオ2』、いろいろ変わってたなあ。

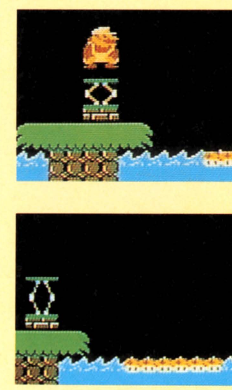
まず、毒キノコ。コイツにはびっくりしたね。あんまりキノコが多いんで、『マリオ2』はずいぶんと気前がいいんだなあ、と単純に思ったんだけど、実はそうじゃなかったのサ。

そりゃ、説明書を読まないであっさり死んでしまった俺も悪いけど、でも、フェアじゃないな。だいたい、プレイヤーに不利なアイデアを加えるのって、男らしくない。もっと楽しいアイデアで、エンターテイメントに徹してくれないとね。

それに、説明書を読まないでプレイするのは、俺だけじゃないはずだ。たくさんの人がそうだと思うし、説明書なしでも十分楽しく遊べるゲームが、おもしろいゲームだと思うんだ。

その点、スーパージャンプ台や風などのフィーチャー追加はよかったね。スーパージャンプ台なんか『四月列車』のB面みたいで、思わずクセになってしまいそうな快感だし、風の場合はコントロールが難しくてクロート好みだし。見てるだけならおもしろいけど、やる方は、地獄くん、ムロタニツネ像。僕は、寒がりだし、あんまり好きじゃないけどね。

うーん、おかしいな。さっきから誰かにじっと見られている気がするな。この部屋には、僕以外は誰もいないはずなのになあ。おかしい。



「スーパーマリオ」の名物のひとつが、このスーパージャンプ台だ。ジャンプすると、マリオは画面を飛び出して、はるか彼方まで飛んでいってしまうのだ。で、ずうっと待ってると、突然全然違う地点に降りてくる。おもしろいけど、ワールド7とか、こればっかりの面があって難しいぞー。

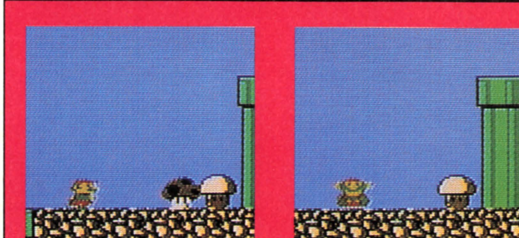
私がいない

と思ったら、わかった! 雲だ! 雲に顔がついている。そいつが僕のプレイをさっきから見ていやがったんだ。

あれ、そういえば雲だけじゃないぞ。木にも床にも、キノコにも、なんにでも顔がついている! グラスの底に顔があってもいいじゃないか。岡本太郎。おっと、いかんいかん。あんまりびっくりしたんで、混乱しちゃって、ヘンなことを口走ってしまった。

畜生ー

はじめての人は注意!! 毒キノコ



ゲームスタートして、すぐ、ブロックを叩いてキノコを出した。モコモコモコ。おや、ちょっと色が黒いぞ。でもいいや、食べちゃえ。だけど、これは毒キノコでした。マリオは腹をこわしまくって死んでしまいました。ちえッ。

ずるいぜ

正露丸をくれーーッ!!

ボクラはみんな生きている生きているから笑うんだ

それにしても、任天堂さんも、ヘンなコトをするなー。なんだか、重箱のスミにまで生命感があふれだしちゃって、落ちつかないや。きっと、何百万本も前作が売れたもんで、『マリオ』にも自意識が芽生えたんだね。許してあげよう。

それでは、このへんでまとめに入りましょう。

この『マリオ2』は、『マリオ』でピーチ姫を助け出すことに成功したスーパープレイヤーのために売り出された、ま、『ロードランナー』でいえば『チャンピオンシップロードランナー』のようなソフトだってことらしい。でも、やっぱり『スーパーマリオ2』って聞けば、たとえピーチ姫に一度も会ったことがない人でも、やってみたいって言うと思うんだ。

そういう一般的なマリオファンが、『マリオ2』を買ってきて遊んだら、『マリオ、おまえはいつのまに、そんな奴になってしまったんだ!?』ってきっと言うだろう。別にマリオが難しくなったんじゃなくて、マリオを取りまく状況が厳しくなっただけなんだけど、そのあまりに痛いムチに、悲鳴をあげると思うんだね。

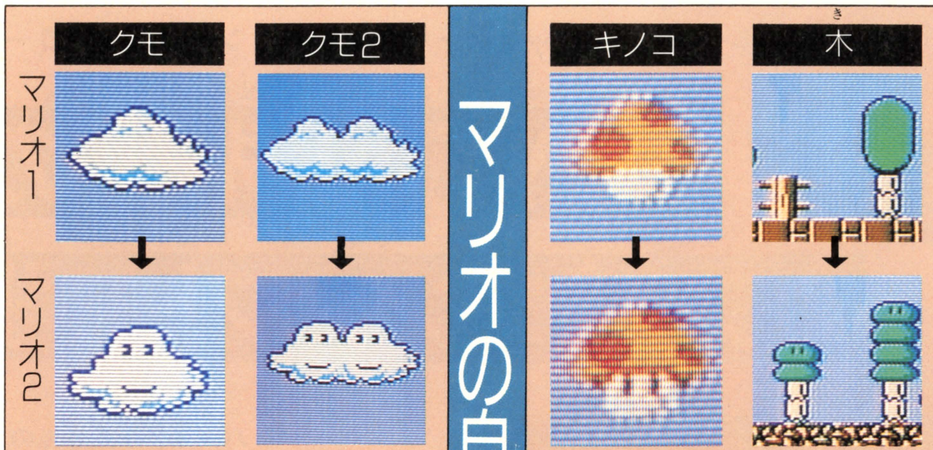
そんなマリオファンをいじめてしまうようなことは、できれば避けてほしかった。うん。ワールド7とかワールド8にまで、難しさの注文をつける気はない。でも、せめてワールド1くらいは、毒キノコなんか出すこともなく、はじめて『マリオ』に触れる人にも楽しめるデザインが欲しかった。

だって、敵がいっぱいいすぎて、おちおち走れないんだものな。『マリオ2』は厳しすぎて、真心が感じられまへん。なんて、精神論を繰り出したりして。

とここまで、あーでもない、こーでもないと注文をつけまくってきましたが、あるラインより上のプレイヤーにとっては、たえ難いほどの魅力を持っているソフトです。

ピーチ姫を8回(!)助けると裏ワールド(AからD)が遊べるし、ワープでワールドをとばさずに、すべてのワールドをクリアーすると、オマケのワールド9が楽しめる。ホント、マニアが涙してよろこぶ隠しフィーチャーが満載されて、少年を徹夜の悪夢へと誘うこと、まちがいなし。

マリオの自意識



なんとも不格好で地味で目立たなかったクモ。だけど『マリオ』はオモチャ屋で飛ぶように売れまくって、『マリオ2』では、全面ニコやかなクモが青天に漂っている。この笑い顔は、もしかして任天堂の笑い顔なんじゃないの?

あぶなーい!! ダイオキシンの影響か、ニコやかなクモは、シャム双生児となってしまった!! だが、笑顔だけは、相変わらず断やさない。それにしても、似てるなー、この2人。おっとクモだったな、こいつらは。

おいおい。いくらなんでも、パワーアップキノコにまで目ン玉つけることはなかろーに。それとも、悪役でありながら意志表示をし続けてきたクリボーへのあてつけなのか。食べるのにちょっと気が引けるんだよな、こいつ。

背景にある木は、『マリオ2』では、その姿自体が変わってしまった。何やら節がついて、つくしみたい。でもって他のキャラクター同様、目ン玉ができて、常にマリオの活動を見ているというわけです。いやッ、見ないでッ!!

つまり、根がマニアの僕なんかは、ACアダプターを買ってきたのは大正解ということになります。

ピーチ姫をハーレムができるくらい、何十人も助けまくるために、ついでに、キョーレオピンとエステロンモカも買っておこうと思っているぐらいで、ほんとのところは、このエベレスト山を登るくらい大変なゲームである『マリオ2』が気に入ってしまってるんですねー。あ、そーだ、ユンケルも買っとくかな。

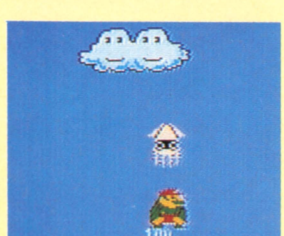
最後に。マリオはもう、任天堂を象徴するキャラクターにまで成長してしまったし、たぶん『スーパーマリオ3』のような企画が任天堂さんのなかにあると思うわけ。でも、『マリオ』は今回の『マリオ2』で完成しすぎちゃったから、もし『マリオ3』を出すなら、今度は『マリオ1、2』とは全然違うゲームデザインで、マリオの別の魅力をひき出してほしいと思う。待ってるよ。

■評:タジリプロ(ビデ通主幹)

■任天堂
■2,500円(ディスクカード)

????何故空にイカが????

バカヤロー、何でゲッソーが空を泳ぐんだよー。こんなことしちゃ、せっかくのゲーム構成が、メチャクチャじゃないか! ゲームシナリオに合ったキャラクターの登場のさせ方ということを考えて欲しいですね。



『スーパーマリオブラザーズ2』地方の
ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	タジリプロ
明かるさ	⛅	⛅	☀	☀
大衆性	☔	⛅	⛄	☔
印象	☁	⛅	⛅	⛅
奥行き	⛅	☔	☀	☀
総合	☁	☁	⛅	☀

※評価は☀ ⛅ ☁ ☔ ⛄の5段階に分かれています。

☆オールナイトニッポン『ファミコン・バカ』コーナーご用達

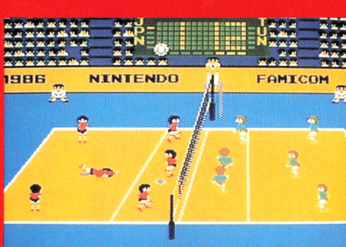
第2回 KYON²先生のファミコンソフトご批評



ハーイ、小泉さんのコーナーですよー。しっかり読んでくださいねー。小泉今日子先生のオールナイトニッポン内のコーナー、『ファミコン・バカ』コーナーより抽出した、KYON²先生のソフトご批評のページでございますよ！　さて、今回もいかになりますことやら!?

今号の題目

バレーボール・ソロモンの鍵



↑任天堂の「バレーボール」。ディスクのゲームで2,500円。いいソフトだと思います。



↓へー、なるほどねー、と感嘆と笑いがうず巻くスタジオ内の図、なーんちゃってね。



なんか知らないけど、新たな敵を迎えてしまいました!!

んじゃ、今号もはりきって、誌上実況中継、いってみましょうか。ご登場願うのは、小泉今日子先生、ゲームフリークの田尻プロ、小誌編集部のバカK、そして放送作家の橋さんです。まずは１本目は、任天堂さんの『バレーボール』。これは７月３日放送分からです。

K　今日持ってまいりましたのは、バレーボールです。

小泉　かわいいね(いきなり！)。なんで、これ、ユニホームが赤い人と白い人がいるの？

田尻　赤い人は、動かすことができる人なんですよ。トレーニングモードだから。

小泉　あー。

K　田尻先生、これはどういったゲームですか。

田尻　これは、実戦さながらのバレーボールですね。６人制の。

小泉　チームも選べるんだよね、対戦相手。

田尻　女子バレーと男子バレーもあって――。

K　ちょっと見てみていいかな(と、リセットスイッチを押す)。

田尻　８ヵ国あるんですよね。２人で遊べるという。

K　やってみますか(と、小泉先生対田尻プロの対戦が始まる)。えーと、日本対チュニジアですか？

小泉　あたしがチュニジアのチーム？

K　そうです。

田尻　これ、けっこうテクが深いんですよ。アキがなかなかこない、優良ソフトと、こりゃあそう見てます。

小泉　あらあ、ヘタだわあ……(田尻プロ、ポイントをあげる)。

K　むずかしいですか？

小泉　うーん。

K　ところでね、ここに出てくるキャラクター、ちょっと若干なんか――。

小泉　んーとね、下半身がキュッキュッキュッキュッって動くの！(笑い)

K　下半身が、西川のりおさんの「ええ仕事しまっせ」になってるという……。

田尻　ちょっとねえ――。

小泉　だめだあ、ちょっとこれ、むずかしいよ。

田尻　これコツがあるんです。ボールの影をよく見るんですよ。

小泉　影を。

田尻　影を女の子に合わせて(と言ったところでレシーブに失敗する田尻)、あれ！(笑い)

K　擬似３Ｄみたいな感じですかね。地味ですけど、ずーっと売れ続けている『ベースボー

ル』みたいな風になるんじゃないでしょうか。

小泉　うーん(と、ゲームに熱中)。

田尻　久々の熱中度の高いゲームです。

K　あっ、今日、めずらしくほめてる。

田尻　ええ、あ(と、小泉先生、田尻プロを負かしてポイントをあげる)。

小泉　ヘヘッ！　もう憶えたよ、なんて言っちゃったりして！

K　感想はいかがですか。



小泉　かわいいしね、おもしろいよね。でもなれないうちは、ボールがどこに来るかがわかんない。

というような雰囲気でなごやかにゲーム紹介は終了したんですが、そののち、舞い込んだ1通の挑戦状に話題が移りました。どこから来た挑戦状かというと、ヤングジャンプに出てるファミコン・4超人＋1から。いわゆる、ヤンジャンがかかえるファミコンゲーム軍団。夜中のファミコンは暗いんだと!!

小泉　(挑戦状を読み終えて)どうして、夜中にファミコンやっちゃあいけないの!?

橋　こいつら、ここに出たいんだよ(笑い)。

K　我々は、まっこうから戦いますよ！

と、わけのわからないヤンジャンからの挑戦状も届いてしまった、という放送でした。クソ、4超人＋1、いつでも勝負してやるぜっ！

続いては、7月10日の放送分です。この日は、テクモさんの『ソロモンの鍵』でした。

K　今日はソロモンの鍵なんですけれども、特別にテストプレイヤーをつれてまいりました。ソロモンの鍵をやるためだけにやとってるという、なんと東大生の田中クンです。

小泉　ソロモンのプロ!?　その道のプロなんだ。

K　ではゲームの紹介を、田尻先生！

田尻　これは、基本的には鍵を取って出口から逃げるという、脱出型のゲームでして——。

小泉　あー、へーえ(と、田中クンの名人芸を見て驚いていらっしゃる)。

K　パズルゲームなんですかね。

田尻　パズルとアクションゲームが融合されためずらしいゲームです。

小泉　けっこう、いいよね。頭も使わなきゃならないってところがね。(ここで、田中クン、やられてしまう)あっ、死んじゃったよ！

一同　(笑い)

田尻　『ロードランナー』の流れをくむゲームですよね。あれが好きな人なら、熱中できます。

小泉　あ、そうだよね。わたし、けっこうおもしろいと思った。

K　このゲームなら、やってみたいと思います。

小泉　うん。あと、星とかがパーッと、なんかディズニーの感じみたいで、かわいいね。主人公もピーターパンみたいだし。

なるほど、ディズニーの世界みたいな印象ですか。なかなか鋭いことおっしゃいますね、小泉先生。とまあ、ゲームのご紹介はこんなとこなんですが、先週に引き続いて、4超人＋1から、コリもせずにまた挑戦状が届いておりまして、それが今度は、カセットテープの声の挑戦状ということで……。

テープ　○×△□——(デーモン小暮みたいな口調で、わけのわからんことをまくしたてている)。

小泉　例の4超人＋1とかいうヤツか。もう、わかったわかった。

K　いわゆる挑戦テープ。

小泉　勝負だKYON²と書いてある。よくわかんないですけどねー。

K　なんなんです、こいつら。

田尻　こいつらの鼻っ柱を、たたき折ってやらないとね。

小泉　挑戦してくるわりには、かわいらしいケースに入れてきて、センスないんじゃないの。

橋　具体的に、彼らは何をしたいのかねえ!?

小泉　それを、はっきり言ってくれなきゃ、わかんないよね。

K　とにかく勝負してやろうじゃないですかこの野郎！

と、お話は思わぬ方向へ行ってしまいました。とにかく、ファミコン・バカのコーナーに新たな敵ができてしまったようです。ヤングジャンプの4超人＋1。彼らはなぜ、我々のまわりにしつこくつきまとうのか？　その意図は？　そして、その結着はどうつくのか？　ちくしょー！　ファミコン通信が、そんなもん蹴散らしてやるぜっ！　バカ！

なんかよくわかんないけど、新たな敵も誕生して、ますます過激になってきそうなこのコーナー。次号では、いかがなりますか。戦いのヒブタは切っておとされた、のかなあ？(つづく)



←とにかく小泉先生は、かわいらしいものに敏感に反応を見せてくださいますです。はい。



←テクモの『ソロモンの鍵』。パズル・アクションゲームとして、完成度は高いと言えます。



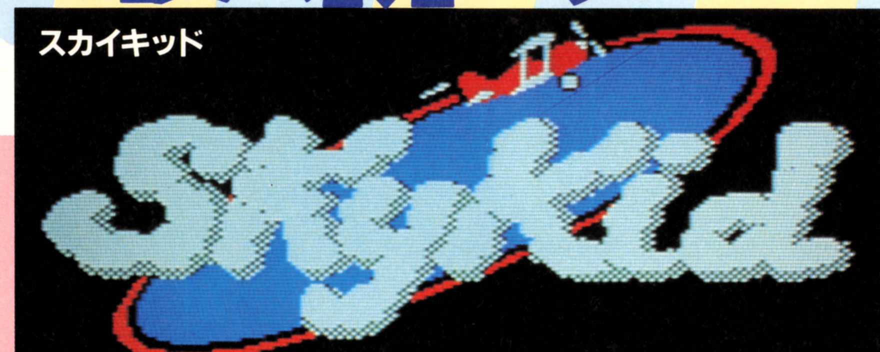
→バレーボールで対戦中の小泉先生と田尻プロ。けっこう苦戦の田尻プロです。

ラジオにも、たくさんおはがき送ってちょうだいね。



最新ゲーム徹

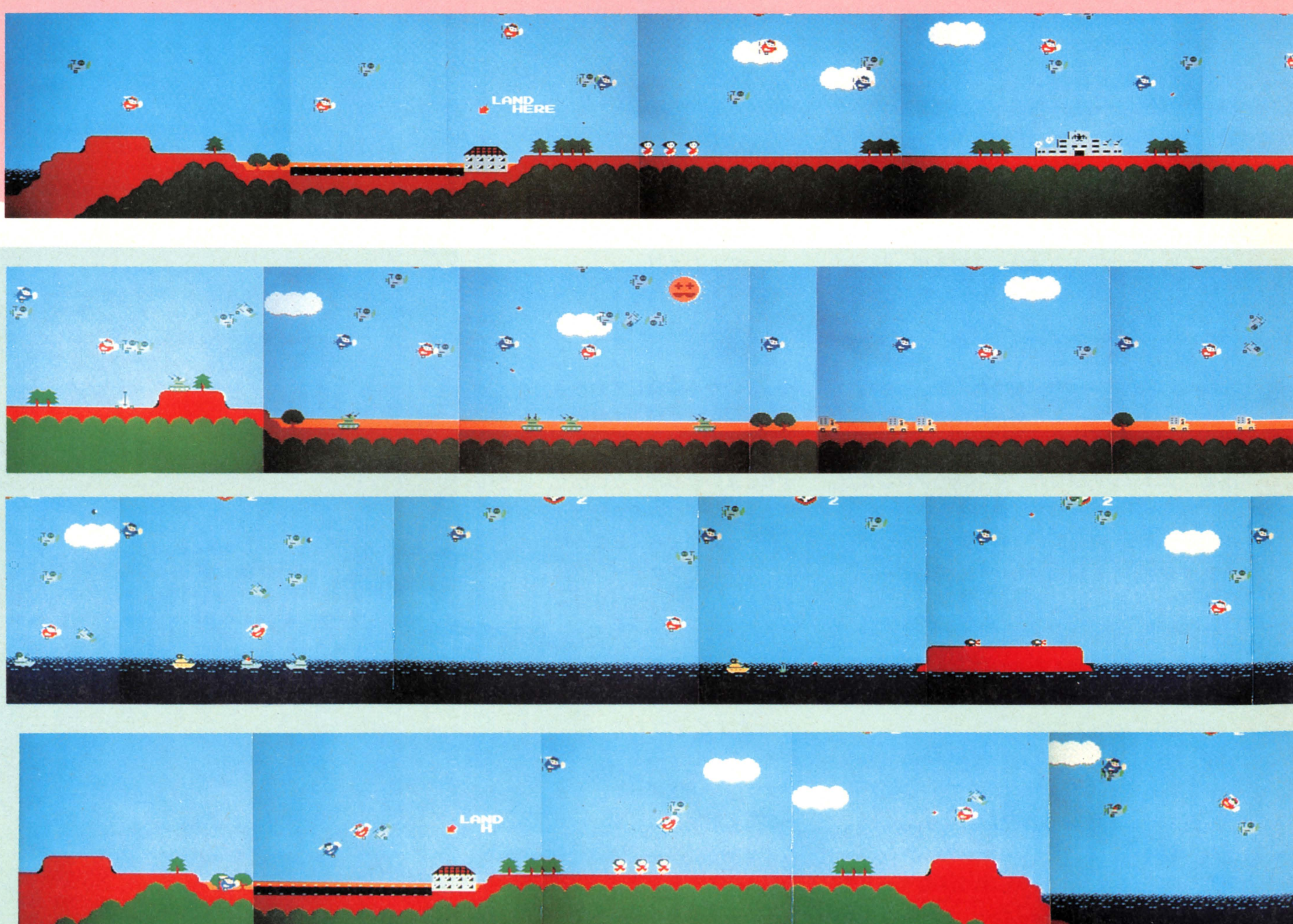
スカイキッド



●ナムコ 8月22日発売予定3,900円

これが空中

発売を目前にして、ここに紹介してしまうのがスカイキッドの空中戦マップと、10面までの見どころなのだ。今回お見せするマップは、とりあえず1面と2面。一見すると、のどかな風景が続いているって感じなんだけど、ゲームの内容はなかなかの手ごたえアリ。隠れキャラ、オモシロキャラも勢ぞろいしてしまうのだ。これがまたウレシイ。もう、待ちきれないよっ!!



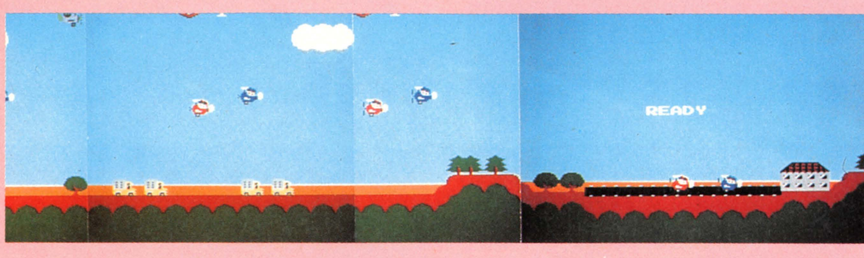
ていかいぼう

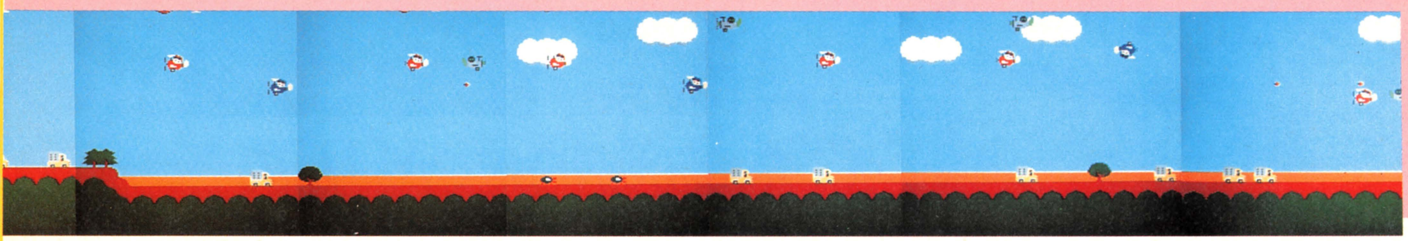
底解剖

だれよりも早く、どこよりもくわしく、最新ソフトを研究解剖してしまうこのコーナー。今回、実験台に上るのは、前回より更に深ーく切り込んだ『スカイキッド』に『バベルの塔』、マップ大サービスしちゃう『がんばれゴエモン！ からくり道中』、あたたを決まり文句に敵を倒す『北斗の拳』ほか、ワクワクものが目白押しなのだっ!!

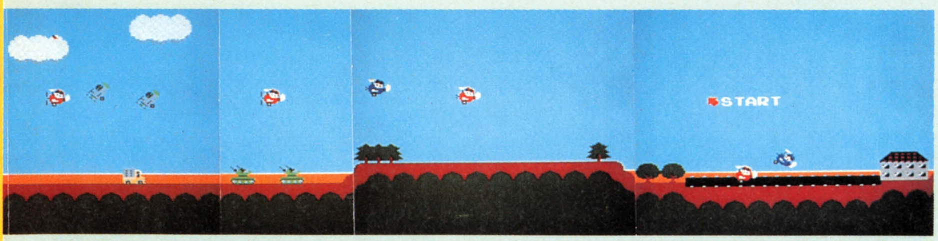
戦のMAPなのだっ!!

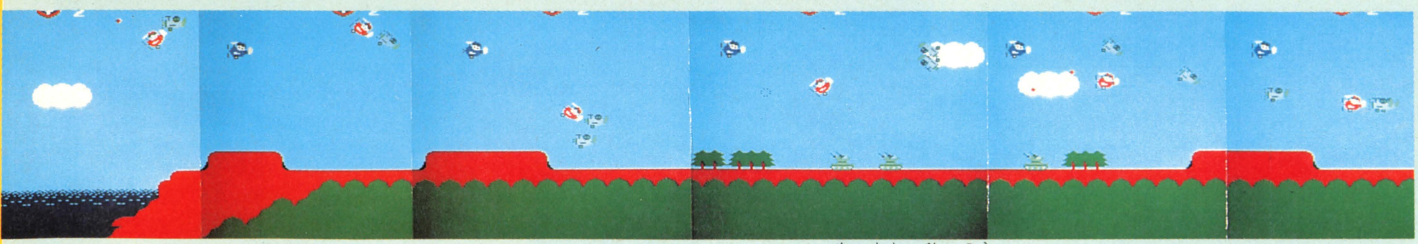
START お手並拝見の1面マップはこれだっ!!

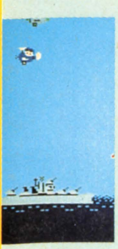




START 敵の攻撃がはげしくなる2面マップだっ!!

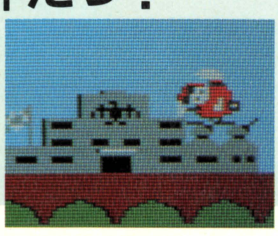






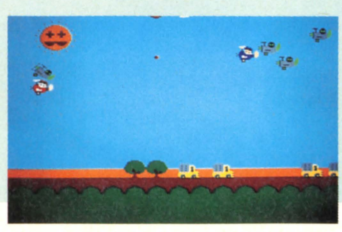
やられるときは玉砕だっ！

➡墜落!! マックスのサポートも及ばないときは玉砕しかない。これで500点。

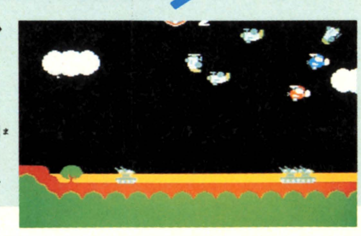


夜間飛行とシャレてみよう

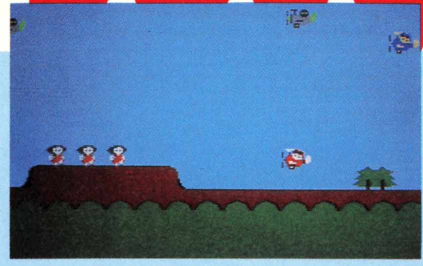
➡おひさまもニッコリ。いい天気。太陽の下でくるりっと一回転。すると……。



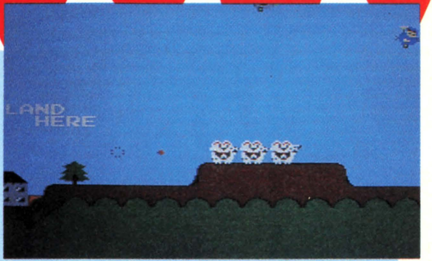
➡あっという間にヨルー!! でも、たまには夜間飛行ってのもオツなもんだよね。



3〜10面の見どころ大公開



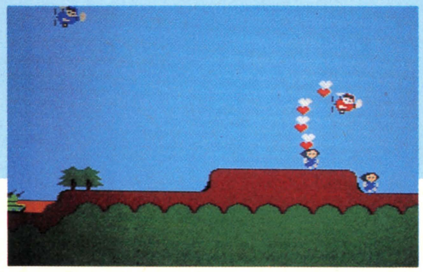
↑ナゾの美女3人組がバロンとマックスをお出迎え。職務中なんだけど、グループ交際しませんか。



↑おっと、正体は招きネコ!! 機銃発射で命中すると、本当の姿にヘンシンしてしまうのだ。

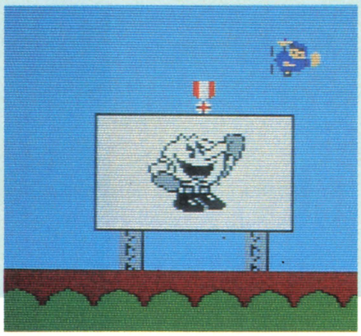
3 面はおなじみの、招きネコとチアガール





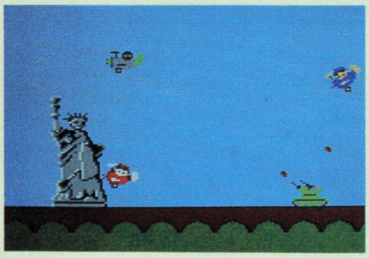
←チアガールの声援を受けてはり切っちゃうもんね。宙返りするとハートマークの花ふぶき。

4 面はナムコのシンボル パックマンの登場だ!

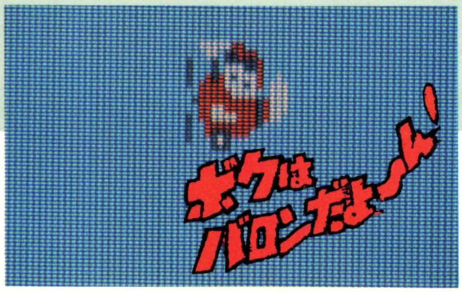


←ナムコのソフトではおなじみの定番キャラ。看板の上で宙返りして運が良けりゃ勲章、悪けりゃ爆弾とご対面。

5 面はおたのしみの自由の女神

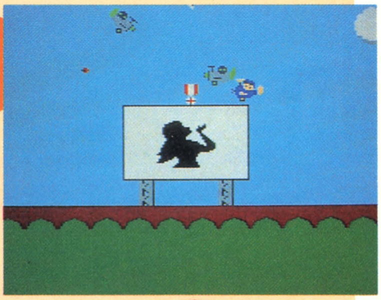


←前回でも紹介してるけど、この自由の女神の前で宙返りするとスカートがめくれてしまうのだ。早くためしたい!?



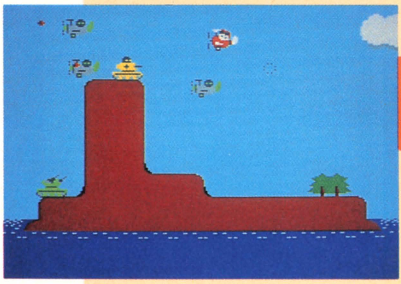
6 面は盛りだくさーんのステージだよっ!!

美女の横顔



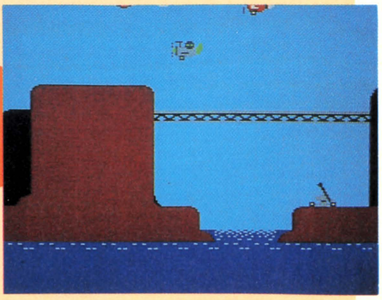
➡看板シリーズ第2弾は女の人の横顔。シルエットだけというのが奥ゆかしい。普段の行ないが良ければ勲章が出るぞ。

島で待ちかまえる戦車



⬅海に浮かぶ島にある岩山のてっぺんで主人公を待ちかまえているのは大砲を搭載した戦車なのだ!!

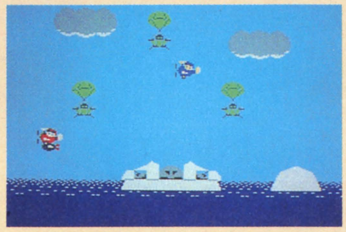
戦場にかける橋なのだ



➡2つの岩山をつないでいる鉄橋。役に立ちそうでかえってやっかいな存在。下からの高射砲のバリアの役目は果さない。

7面は南極が舞台か!?





氷の中に要塞がっ!!

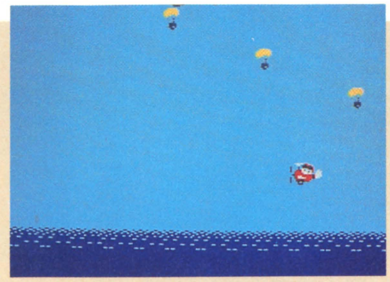
⬆氷山がプカプカ浮いている海の上。ずいぶん大きな氷山もあるもんだなー、なんてボンヤリ見てたら危ないぞ。この内部には、ぬわんと敵の要塞が隠れていたのだっ!!





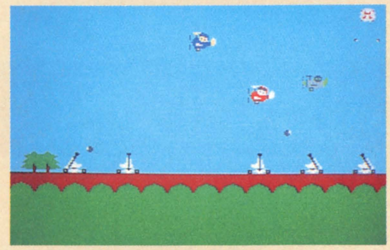
ペンギンが白クマに変身するっ!!

⬆南極のアイドル、ペンギン君が愛嬌をふりまいている。ちょっとしたイタズラ心で、機銃攻撃をしたら、怒って白クマに変身して、ガオーガオーと吠えるのだ。ゴメン。



落下傘だっ

敵の落下傘部隊が、バクダンを抱えて攻撃してきた。うまくかわして通過しようぜっ!!



集中攻撃!

地上から高射砲集団がいっせいにバロンとマックスを狙っている。うまくかわせるか!?



カミナリ!!

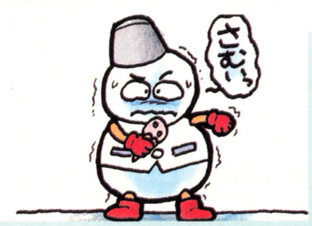
突然、空がまっ暗に!! なんと、カミナリ小僧の登場だ。天も我を見放すのだろうか……。

8面はボーナスステージだっ!



⬅何の前ぶれもなしに、突然ボーナスステージに。紅白のマトを当てるとそれがボーナスポイントだ。

10面には巨大な雪ダルマがっ!!





⬆氷の上からの攻撃に手こずってしまうのがこの10面だ。氷山にぶつかるなよっ!!



⬆この面のラスト近くに出現するのは大きな大きな雪ダルマだ。なーんかありそうだね。

9面はメカズキン軍団の攻撃激化

➡一見、あまり大変そうではないけれど、地上からは戦車と高射砲、空中では、戦闘機集団と、風船バクダンのようなブキミな亀が近づいてくる……といったワケでかなりシビアな戦いを強いられるのだ。





がんばれゴエモン！からくり道中

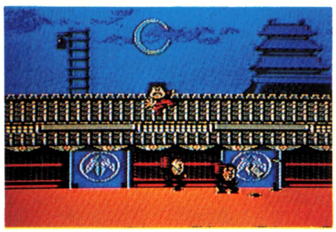
●(株)コナミ　5,300円　発売中

完璧伝授！

4面までヨ　全マッ

まず明らかにしたい疑問のかずかず

①どうやって遊ぶの？



そんじゃ、遊びかたから説明するぞ。

●道中

✚ボタンでゴエモンを動かし、Aボタンでジャンプ、Bボタンでキセル攻撃。

●地下面

✚ボタンでゴエモンを動かし、Aボタンでジャンプ。敵がいないので、Bボタンは使わない。

●隠し部屋

✚ボタンでゴエモンを動かす。左右下でゴエモンの動く方向を決定し、上で動く。地図を拾っていれば、Aボタンで見ることができる。

●お店のなか

Bボタンで品物を選んで、Aボタンで買う。奥に部屋があるときは、✚ボタンで進む。買いものをしたら、一回店の外に出て入り直さないと、もう一回買いものをすることはできない。

②各ステージをクリアーするには？



ツボをジャンプして小判を出し、それで必要アイテムをそろえていく、というのが基本的な遊びかた。ステージをクリアーするには、通行手形を3枚集めて、関所に行けばいい。敵や隠れキャラがわんさか出てくるけど、こいつらはゲーム進行とは無関係。ようするに、得点がどうこうっていうゲームじゃないんだね。通行手形は隠し部屋に落ちていたり、地下面にあったり、お店で売られていたり、といろいろだ。マップを見て、しっかり研究しようぜ!!

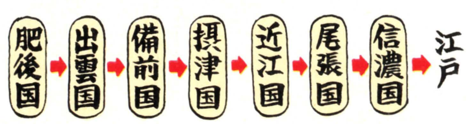
③ステージ構成

町からはじまってお城に行くまでを1周とすると、1周は13のステージから構成されている。町→村→山→海→町→海→村→山→田→屋敷→町→石垣→城内と進むわけだ。つまり、全13面ってことだね。各ステージには隠し部屋とか地下面とかがたっぷり用意されてるから、行きのがしのないように。ろうそくを持っていれば、地下面への入り口階段がぜーんぶ見えちゃうから、とっても便利アル。まあ、隠れキャラ探しは、余裕があったらだね。



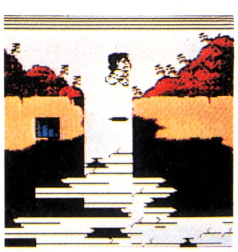
④何周できるの？

知ってる人は知ってると思うけど、1周めは肥後の国。ここをクリアーすると、次は出雲の国になる。じゃあ、いったい何周すれば江戸城まで？　という疑問がわいてくるはず。ははは、それはこうなるのだ。肥後国→出雲国→備前国→摂津国→近江国→尾張国→信濃国→江戸！　つまり、8周だね。8周まわると、めでたしめでたし、ということになる。でも、どーでもいいけど長いんだ。まる1日かかるぞ。



これがプロのプレイ方法だ!!

講師：アルト鈴木



よりプロフェッショナルな者ほど、美しくプレイを行なうことだけ考えるものだ。僕などはその最たるものである。

このゲームの場合、プレイヤーをピョコピョコ、ジャンプさせているのは醜い。見るにたえないものがある。プロならばサクッと直角にまがり、敵の攻撃をかわす。この方がはるかに安全であり、美しいのだ。

写真には、3面の崖ジャンプのシーンを載せておいた。目をサラにして、見てほしい。何の攻撃もしていないはずだ。敵の攻撃を恐れるあまり、小判をなげつづけるのは、あまりに情けない。プロは決して、そういった行為は取らない。

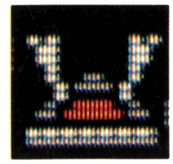
真のプロになれば、もっと美しいプレイ方法が使える。どのゲームにもあてはまることだが、パワーアップを極力おさえるのだ。アイテム出しにばかり走るのは、見ていても見苦しい。もし、アイテムが必要なときは、自然なリズムのなかで、流れるように取るようにしよう。

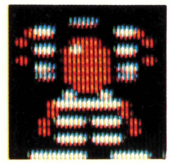
素人にはわからないタイミングで、気付いたときには、すでにパワーアップしている……これが、美しいのだ。

『がんばれゴエモン！からくり道中』のプテーブル＋隠しアイテムがここにっ!!

店で買えるアイテム

はっきりいって、アイテムがないと全面クリアーはちょっと無理。でも、アイテムのうち、大部分はお店で買うことができる。とりあえず、お店で買えるアイテム13種を書いといたから、効用をよーくおぼえて、使いわけるようにしよう。小判をためてリッチに!! がこのゲームの基本だね。あーあ、カネかあ……。

かぶと

岩などから身を守ることができるアイテム。あんまり攻撃を受けると、なくなってしまうので注意。

よろい

敵の飛び道具から、身を守ることのできるアイテムだ。先の面では、必ず持っていたいところだね。

通行手形

最後の関所を出るには、手形が3枚必要だ。これを買うには、けっこうお金をためなきゃダメだぞ。

パチンコ

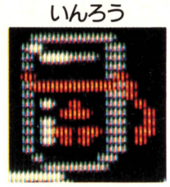
こいつがあると、小判を投げて敵を倒すことができるようになる。まねき猫も同じ効用があるぞ。

お守り

困ったときの神だのみ。これさえあれば、カゴ屋から身が守れちゃうっていう便利なアイテムだ。

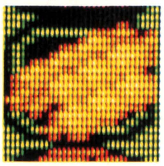
おしるこ

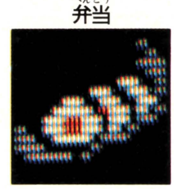
ダンゴと同じく、ライフを補充してくれるアイテムだ。たまに食べてみるのも、いいもんだよ。

いんろう

人間などの敵から、身を守ることができるアイテムだ。お金があったら、買っておきたいとこだね。

時計

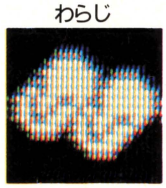
ウッ!! タイムがない!! ってときに取ると、残りタイムが増える。売ってる店を覚えておこうね。

ダンゴ

ライフを補充できる。満タンのときに取っても、意味がないので注意しよう。まぁ、当たり前か。

弁当

ライフが0になったとき、補充してくれる便利なアイテムだ。買っておいてソンはないはずだ。

三度笠

落下物から身を守ることが可能。鳥の玉子だって大丈夫なんだ。うまくなれば、あまり必要ないな。

わらじ

プレイヤーがスピードアップします。ひょっとこを取っても同じ。3段階までアップできるぞっ!

ろうそく

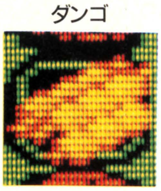
その面に隠されている地下への入り口が、表示されるようになる。スーパーアイテムといえよう!

⇨ ㊙道中マップがいよいよ次ページに!!

まずは、アイテムをおぼえることが先決だっ!!

道中で拾えるアイテム

なにも買いものばかりが人生じゃない。もらいものに拾いもの、他人をあてに生きるのも人生だぜっ!! ってなわけで、ここでは道中で、ただで拾えるアイテムたちを紹介しよう。店で売ってるのと同じアイテムが落ちてることもあるけど、質はまったくかわらないから、安心していいぜっ!!

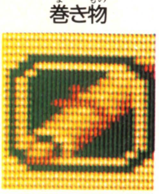
ダンゴ

ダンゴを食べるとライフが補充できるのだ。食えるときに食っとかないと、あとで後悔するぞ。

通行手形

手形は3枚集めると関所を通してくれる。買うだけじゃもったいないから、必ず拾っておきたいね。

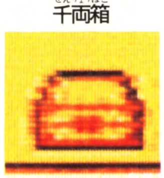
大入り袋

プレイヤーが1人増える、うれしいもの。隠し部屋で、手にいれることができるが、ないときもある。

巻き物

ライフの容量を増やすことができるアイテム。取っておかないと、先の面でかなりキビしいかな。

地図

隠し部屋全体のマップが見えるようになる。見るときはAボタンを押すっ。アイテムの場所も出るぞ。

千両箱

200両もいっきにもらえちゃう、うれしいアイテム。いっぱい買いものができて、とっても便利。

パワーアップアイテム

パワーアップアイテムは、道中で玉手箱などの上をジャンプすると出現する。出てきたアイテムはぴょんぴょんはねて、どこかへ行ってしまうので、すばやく取りに行くこと。あと、打ち出のこづち以外のアイテムは、ゴエモンが死ぬまで有効だからね。憶えとこうぜっ!!

打ち出のこづち

これを取ると、一定時間無敵になれる。どんな敵がきたって、大丈夫だ。出現場所を覚えておこう。

ひょっとこ

わらじひとつ分に値する。プレイヤーのスピードアップアイテムだ。4つ以上は意味がないんだぞ。

まねき猫

パチンコを手にいれることができる。小判を投げられるが、数が減らないので安心して使えるね。

やけにアイテムなゲームですね

詳細マップシリーズ

1面 町

攻めかた

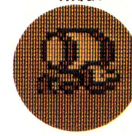
初級者用	中級者用	上級者用
とりあえずお金を集めて、手形を3枚手にいれよう！　そのまま関所へいって、面クリアーしてもいいしダンゴでも食べてライフの補充をしておくのもいい。とにかく先の面へいくことだけを考えて、あまり長く1面にいないことだね。	買えるものは、できるだけ買っておこう。拾えるものも全部とる。いつでも次の面を、いかに楽にクリアーするかを考えてパワーアップしておくべきだ。1面の場合、とくに強い敵はいないからお金もかせいでおけるだろう。楽勝、楽勝。	1度石にしてしまったツボを、画面から消してもう1度とるくらいのガメツさを持とう！　隠れキャラはすべて出し、タイムぎりぎりまでクリアーしない。見ている人々をハラハラさせるくらいの、見せるプレイをしないと上級者とはいえない。

[猫に小判]　まねき猫ってのは、お金を呼びよせるためにいるべきなのに、このゲームの場合はちがうのだ。逆にお金を投げちゃうんだ。うーん、どう考えても不条理だなぁ。

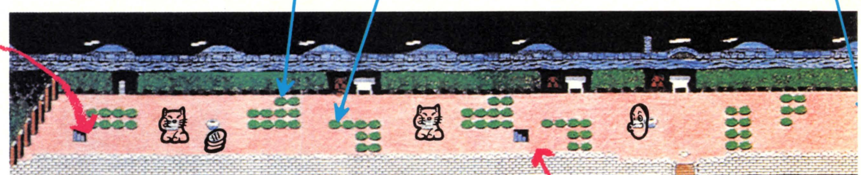
すし
1,000点

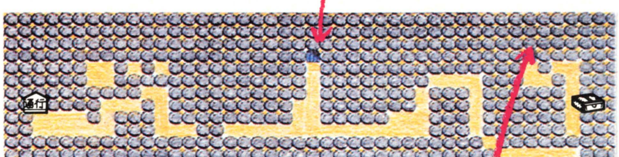


打ち出のこづち
無敵



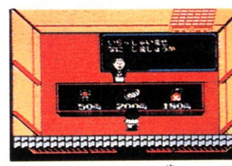
スタート



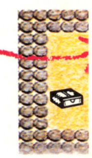


こまもの屋

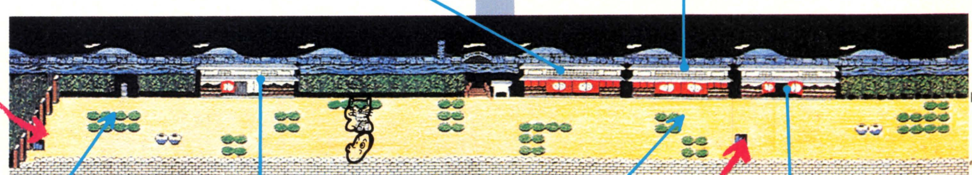




こまもの屋

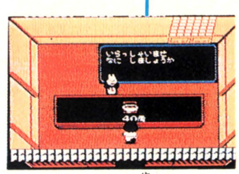


[お店のおじさんおばさん]　お店にはいると、いやっ！　っというほどおじぎをしてくれる店員。にこやかな笑顔。あれだけやられると、何か買わなくてはいけないんじゃないかな？　なんて思っちゃう。そんな気持ちにさせといて、一度買った品物はバシバシ値上げする。キタないぜ。あれじゃ、ちょっと考えものだな。いや、それにしてもプレイヤーがドロボウだってこと知ったら、物を売ってくれるのだろうか？　でも、みんなのためにドロボウしてんだから、ちょっとは協力してくれても……。





もち
5,000点



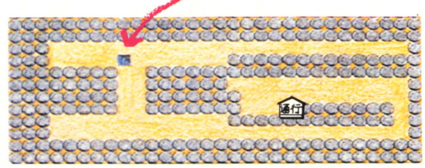
めし屋

すし
1,000点





隠し部屋だっ!!

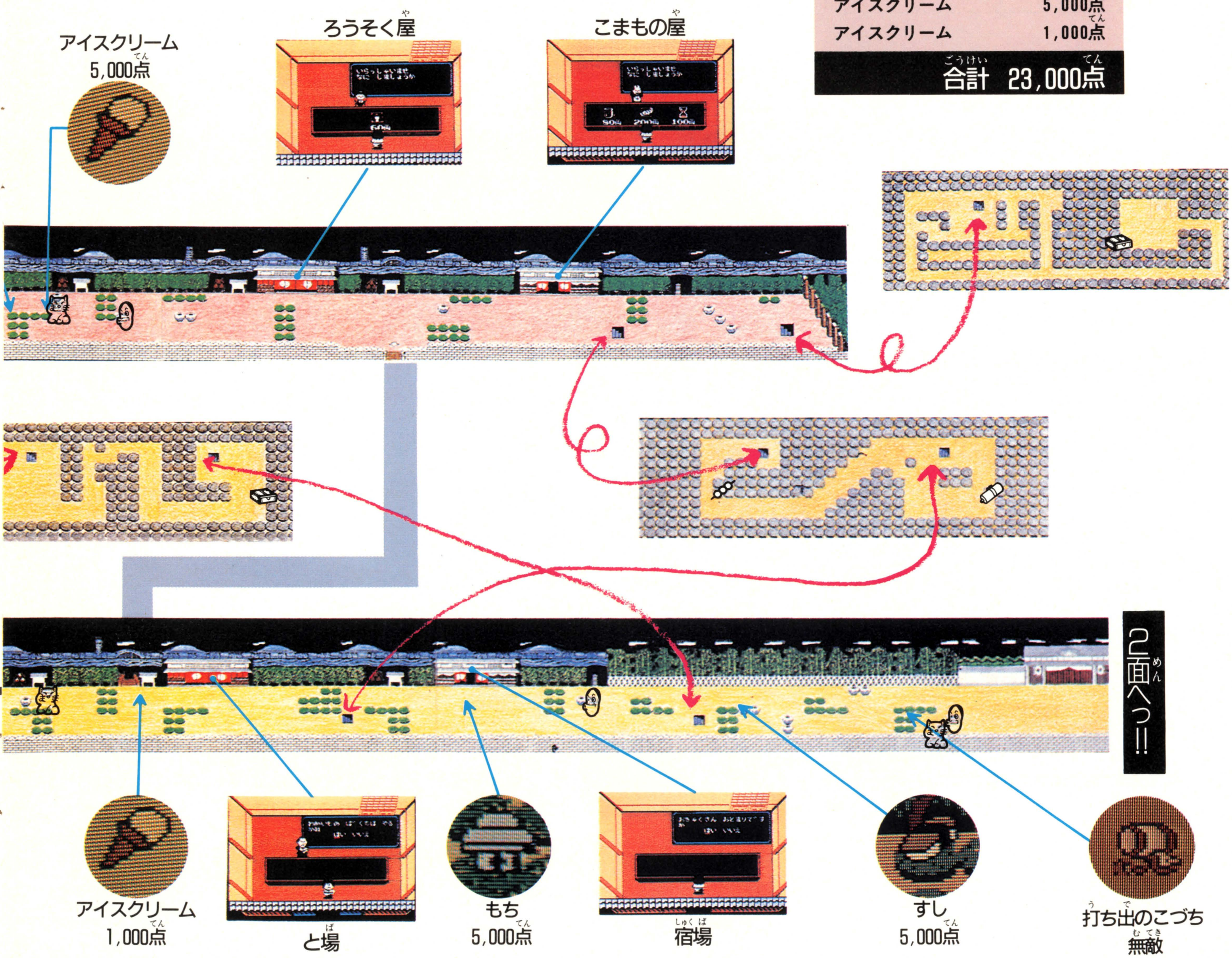


道中には地上＋地下＋隠し部屋がっ!!

［ゴエモンナンパ学］ 町を歩くカワイイ娘さんは、タッチすると1,000点もらえちゃうっていうボーナスキャラなのだ。いわれなくったって、自分から近づいていっちゃうよな、普通。が、しかし娘さんを殺してしまうとガビーンっ!! マイナス50両されてしまうんだな。当然といえば当然だが、ちと痛いぜ。ヘタな鉄砲数撃ちゃ当たる、なんていってるとマジでやっちまうぞ。注意しよう。しかしまぁ、こんな危ない町を女の子が1人で歩いてるってのは、ミステリアスだぜ。昔の女の子は強いのかもね。怖い！

1面の隠れキャラ得点合計

すし	1,000点
すし	1,000点
すし	5,000点
打ち出のこづち	無敵
打ち出のこづち	無敵
もち	5,000点
もち	5,000点
アイスクリーム	5,000点
アイスクリーム	1,000点
合計	23,000点



マップのみかた



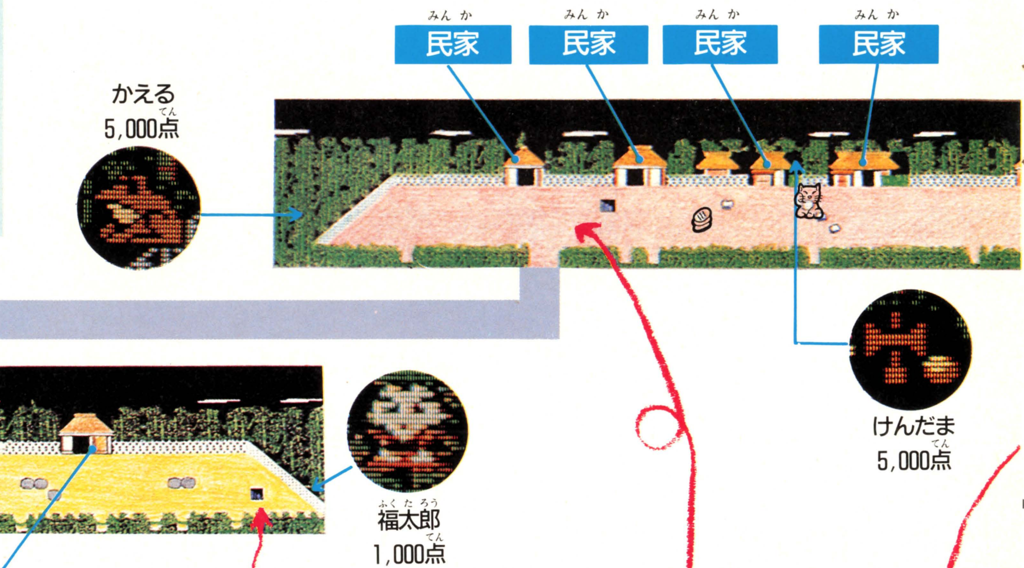
詳細マップシリーズ

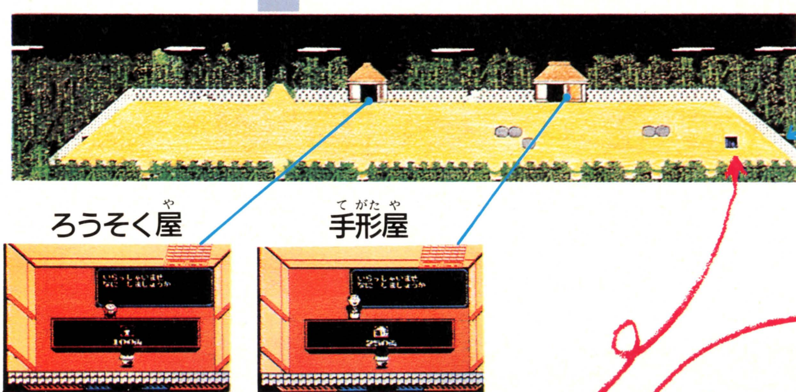
2面 村

攻めかた

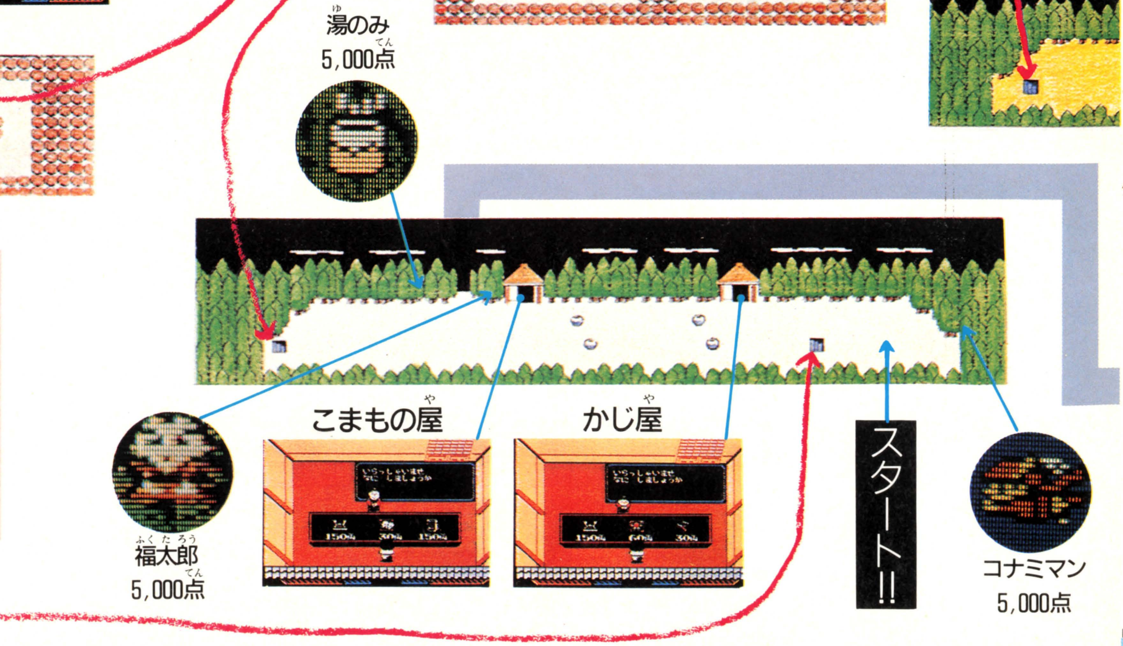
初級者用	中級者用	上級者用
かなり広いマップだから、道に迷ってしまうことがあるはず。とくに地下面の出口関係は要注意だね。下のマップをよーく頭にたたきこんでおくこと。また、敵にやられそうになったら、すぐ店に入るのもひとつの手。プレイしやすくなるよ。	ここは民家が多い。何も売ってないからって、すぐに出ちゃだめ。ゆっくりと人の話を聞こう。ちょっといいことを教えてくれるぞ。また、マップが広いぶんだけ敵の数も多い。点数かせぎはできるんだけど、タイムアウトにご用心ってとこかな。	上級者は、どしどし隠れキャラでも出していこう（もっとも位置が書いてあるから、初級者でも出せるわな）。わざとカゴに乗せられていく楽しい遊びかたとか、米だわらを追っかけながら、敵をやっつけるという高級テクも使える。試すべし。

[KONAMI] 地下面のマップをちょりっと見るだけでわかると思うけど、Konamiマップが入ってるんだよね。うーん、よくあるパターンだ。でも、4面で出てくるToshiとHiromiってのは、いったい何なんだろうね。開発者の名前かなあ。それにしては、Hiromiってのが、女の子の名前っぽいしね。できるなら、こんな所で私情をはさんでほしくなかったな。







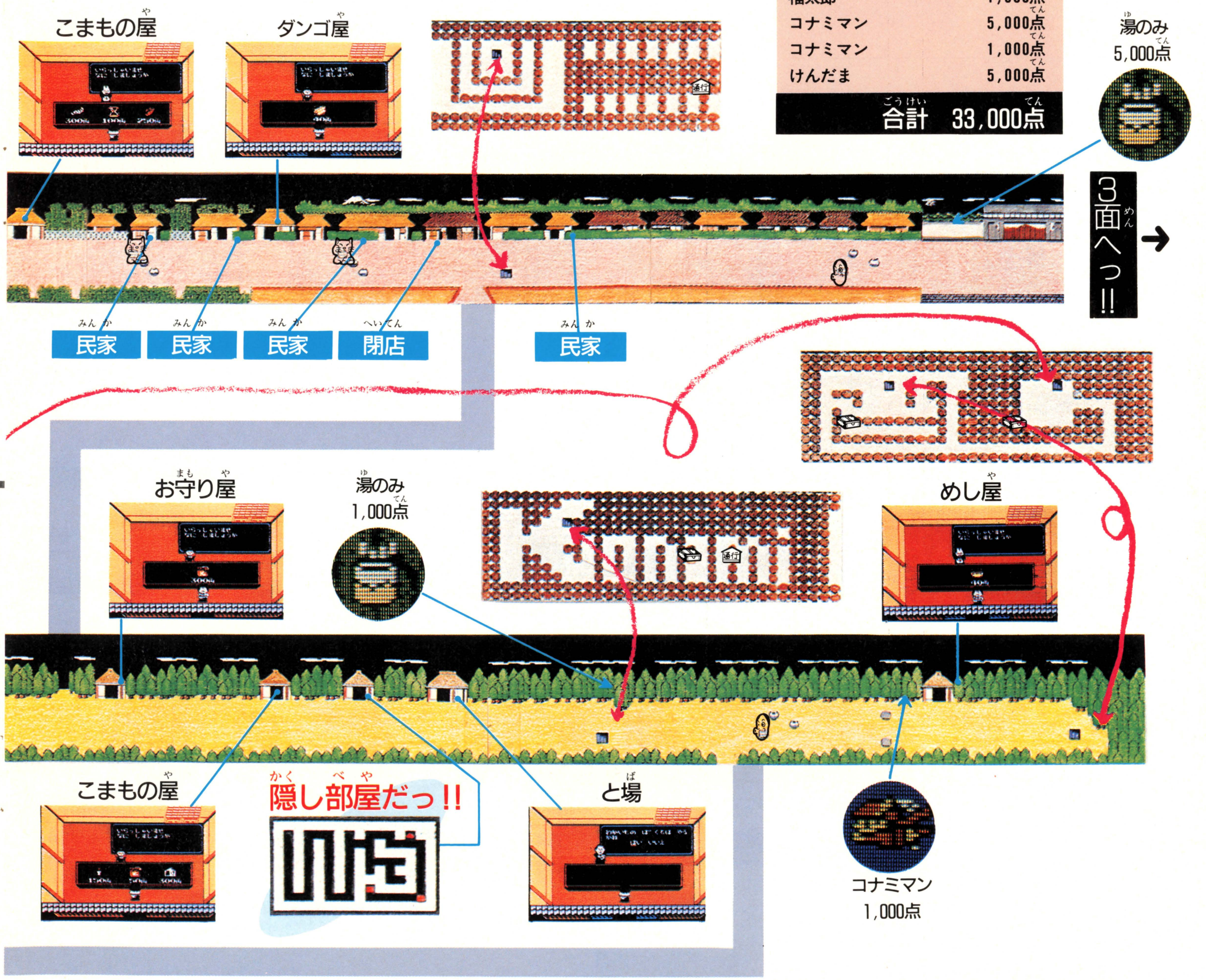


[千両箱の謎] 地下でみつけた千両箱には200両はいっているんだけど、なんで千両なのに200両なのかはこの際関係ない。実は隠し部屋に落ちてる千両箱には、140両しかはいっていなかったのだ。あまり知られていない事実だ。この謎については、なんの手がかりもつかめず、未だ判明していない。

小判が足りないときは丁半勝負っ!!

2面の隠れキャラ得点合計

かえる	5,000点
湯のみ	5,000点
湯のみ	5,000点
湯のみ	1,000点
福太郎	5,000点
福太郎	1,000点
コナミマン	5,000点
コナミマン	1,000点
けんだま	5,000点
合計	33,000点



マップのみかた



詳細マップシリーズ

3面 山

攻めかた

初級者用

マップは2面とちがって一本道だから、迷うことはないが、ガケから落ちてしまうミスが目立つ！ あまりアセらずに道の真ん中を、歩いていけばいいんだけどね。それから店が少ないから、地下面の手形はなんとしても取りたいところだ。

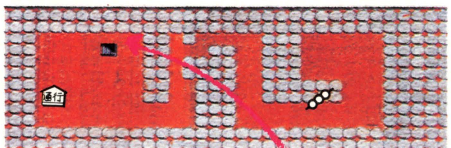
中級者用

まず、つまずくのが、細い橋の上での天狗との戦いだろう。ここは、あまり動かないことがポイント。しっかりと敵の動きを読むのだ。早く通りすぎたいなどと、あせっちゃだめ。あせればあせるほど、敵の術中にはまってしまうぞ。

上級者用

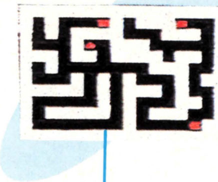
上級者好みの面であろう。なんといっても難しいという言葉が、プロの心をゆさぶる。みんなの見ている前で3往復するなんて、考えただけでも最高だからね。天狗で点数かせぎをするのも、ばくちで小判を増やすのも君たちプロの自由だぜ。

［今日も元気でいられるのは雑草のおかげ］ 坂道にはえてる草は、単なる絵じゃないのだ。ゴエモンが落ちないように、ガンバッてくれてるんだぞ！

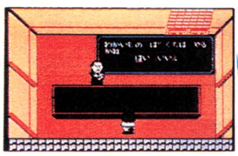




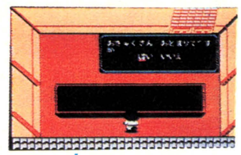
隠し部屋だっ!!



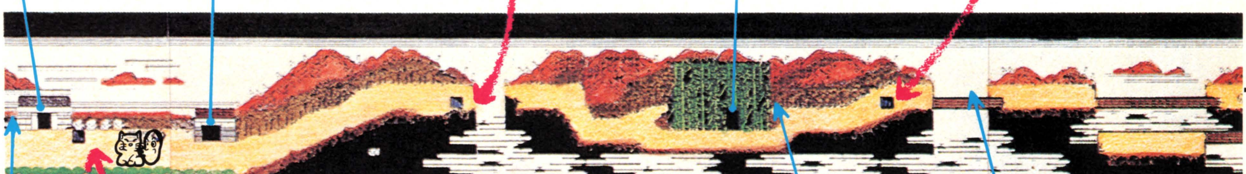
と場

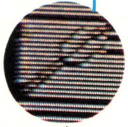


宿場

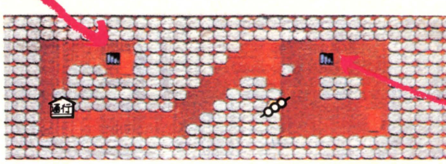


スタート!!





矢
5,000点





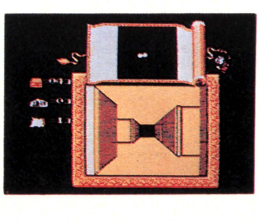
ひょうたん
1,000点



羽根
5,000点

アルト鈴木の攻略指南①

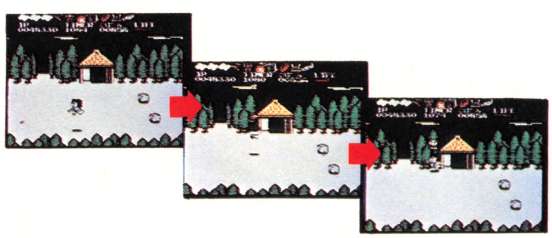
隠し部屋の進みかた



4面まではこのマップを参考にできるけど、5面からは自力。隠し部屋に入ったら、まず地図を捜すべしだ。迷う、迷わないよりも、アイテムの取り残しがもったいないからね。

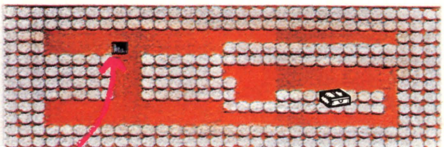
アルト鈴木の攻略指南②

隠しアイテムはこうやって捜そう



隠れキャラなどを捜すときは、飛んで飛んで、飛びまくろう(左の写真を見よ)！ ほーら出た。実はこのマップを作るときも、この方法で調べたのです。めんどうにみえるけど、いちばん簡単なはずだからね。5面からは、この方法で捜してみてちょうだい。まだまだいろんなキャラが出てくると思うよ。





特別出演

東府屋ファミ坊の

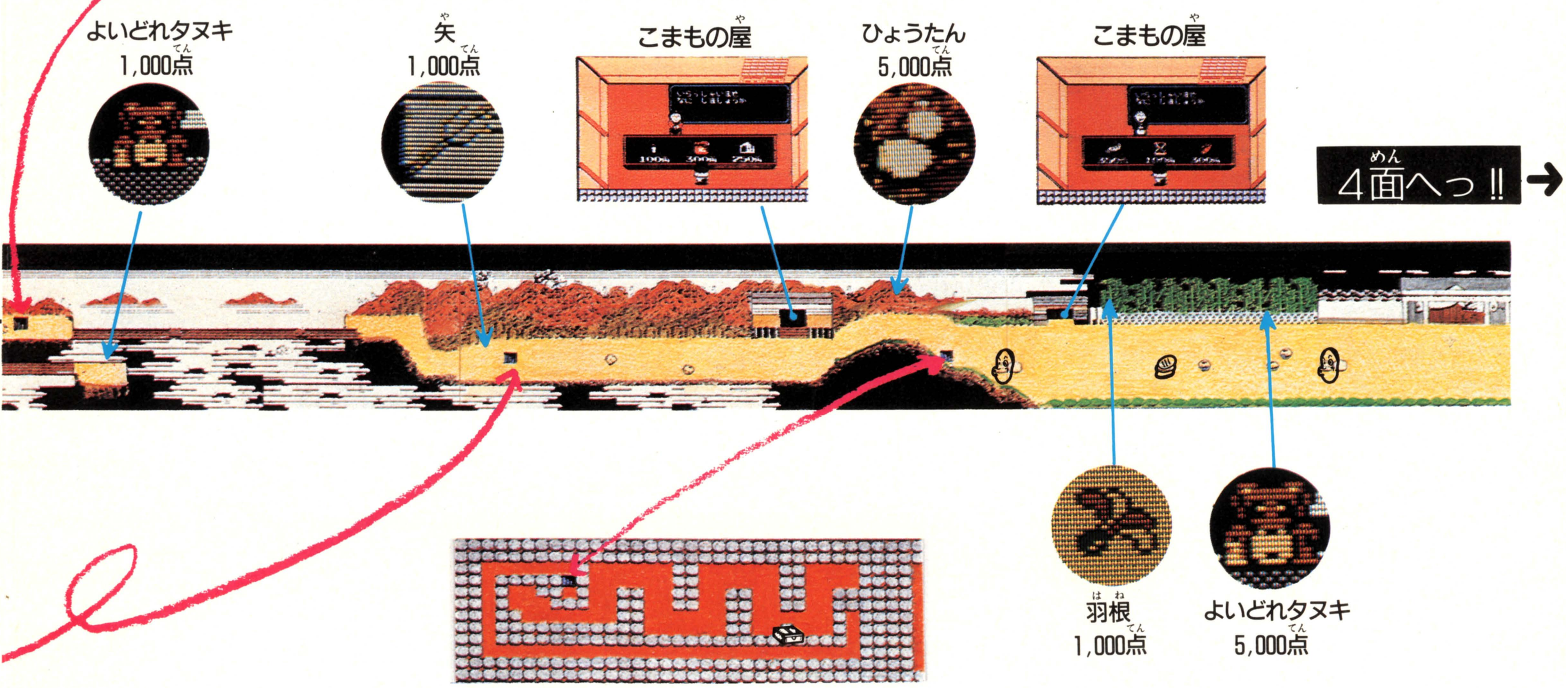
ばくち道楽講座



僕は美味しいものが好きなのと同じぐらいに、ギャンブルも好んでいる。ギャンブルで勝ったときの快感は、伊勢海老の踊りをいただくときの至福感に通じるものがあると思う。この「(前略)ゴエモン！(後略)」でも、ゲーム中にギャンブルが登場するが、これはゲームデザイナーのハイセンスな洒落だろう。はっきりいって、好きだな、僕は。じゃ最後に勝つためのヒケツ。「勝つまで戦えっ！」これに尽きるね。

3面の隠れキャラ得点合計

よいどれタヌキ	5,000点
よいどれタヌキ	1,000点
羽根	5,000点
羽根	1,000点
矢	5,000点
矢	1,000点
ひょうたん	5,000点
ひょうたん	1,000点
合計	24,000点



隠れアイテムは あいてる場所に隠れてる!!

マップのみかた



詳細マップシリーズ

4面 海

攻めかた

初級者用

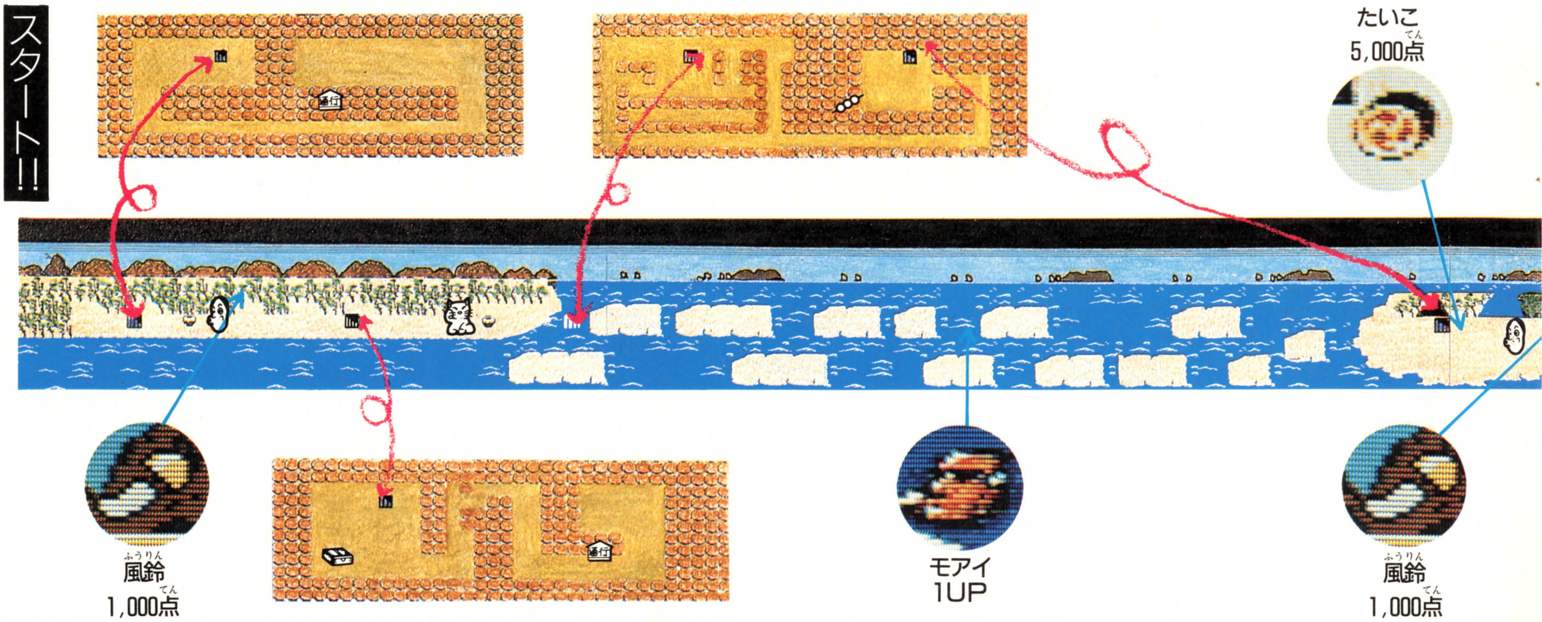
海は広いな大きいな。そう！ 海は広いんだけど、陸地がせまい。かなり苦労することになるだろう。1つ先の小島へ渡るときは、かけ声でもかけてやってみたらいいんじゃないかな。それからここにはお店がないから、手形は絶対拾うこと。

中級者用

鬼は、建てものの前でやっつけること。またせまい幅の小島は小さなジャンプ、広い島は大きなジャンプでクリアーしよう。プレイになれてきても、うっかりやるのが海にポチャン！ とくに、たて方向のジャンプは何回も練習をっ!!

上級者用

海面から飛びだしてくるさかなは、初心者こそ怖い敵だが、上級者たるものは点数かせぎのターゲットにするべし。こいつらを軽く打ち落としてこそ、プロといえるな。あと島のジャンプはいちいち止まらないこと。この辺りは美技連続技で決めたい。

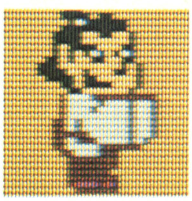


やけに隠れキャラな道中だぜ!!

アルト鈴木の攻略指南③

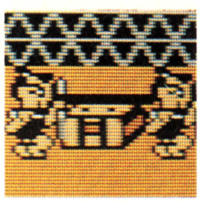
ちょっとと気をつけたいキャラたち

すり 其の一



一番いやな奴だ。奴にふれると今まで持っていたアイテムや、小判などがとられてしまうのだ。人の物を盗むなんて、なんて奴だ。おっといけない、ドロボウはこっちか。まぁいいや、とにかくこいつらの顔だけはよーく覚えておこう。苦労が水の泡にならないように、日頃からの心がまえが大切だぜっ!!

カゴ屋 其の二



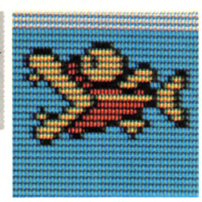
こいつにつかまると、なんとその面のスタート地点まで戻されてしまうのだ。それもいきなり出現するから、注意が必要。いつ出てきてもいいくらいの心がまえでいた方がいいね。ただし、お守りを持っていれば、カゴ屋につかまることはない。もっともスタート地点近くに瞬間ワープしたいときなど、カゴ屋は便利だけどね。

天狗 其の三



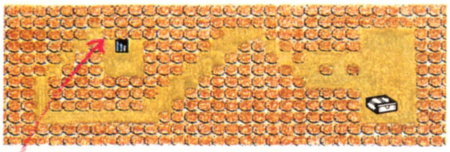
動くスピードが、かなり早いのだ。まず天狗の真横に移動するのが第一。で、天狗が下におりたときに狙って打とう。ただ、天狗ばかりに気をとられていると、うちわにパカスーンとやられてしまうことがある。うちわと天狗と両方を気にとめながら、戦うわけだ。まあ、ちょっと高級なワザとはいえるな。

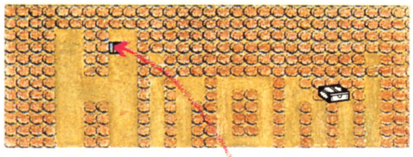
さかな 其の四



急に飛びだしてくるから、さかなエリアでは特別注意をはらおう。ムリにやっつけようなどとは思わずに、先へ進む方が利口な方法であろう。あ、それからさかなに気をとられて海に落ちるってのは、最低な奴だぜ。どうせ死ぬんなら、戦って死のうじゃないの！ 前向きなゲーマーをめざせ、若者よ！

江戸城は遠かった!!





4面の隠れキャラ得点合計

たいこ	5,000点
コナミマン	5,000点
コナミマン	1,000点
コナミマン	1,000点
風鈴	1,000点
風鈴	1,000点
モアイ	1UP
モアイ	1,000点
打ち出のこづち	無敵
合計	1UP+15,000点

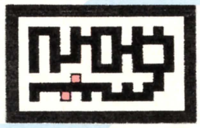
コナミマン 1,000点



コナミマン 5,000点

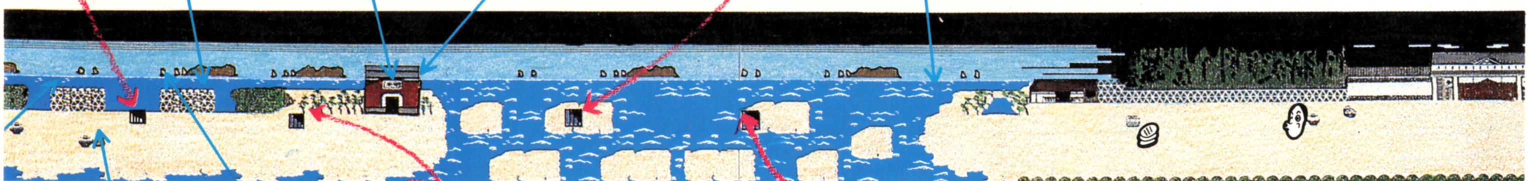


隠し部屋だっ!!



コナミマン 1,000点



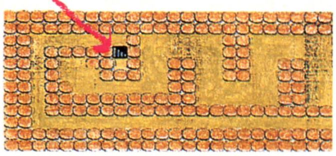


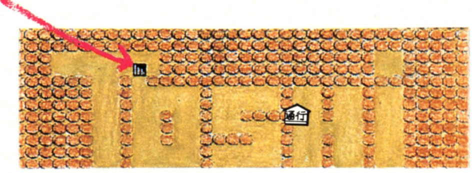


打ち出のこづち 無敵



モアイ 1,000点





5面へっ!!

マップのみかた

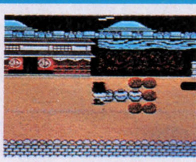


小判の宝庫 / 巻き物 / 千両箱 / ダンゴ / ひょっとこ / まねき猫 / 大入り袋 / 地図 / 通行手形

5〜13面は だいたいこんなもんだ

詳しく書けないが

5面 町



見た目は1面と似ている町の面。かといって、1面とは一味違うぞ。

6面 海



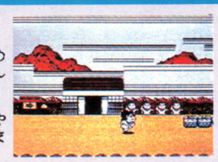
2回目、海の面。4面と同様に、海に落ちると死んでしまうのだ。

7面 村



村に冬がきた。全体的に白っぽい画面が、とくに目につく。

8面 山



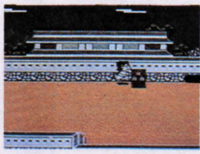
おや? 3面かな。なんて、そっくりの山の面だね。

9面 田



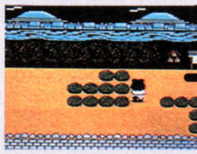
松の木が美しい、浜の面。ゴエモンはここで足をきたえたとか……。

10面 屋敷



城下の面。だいぶクライマックスに近づいたのか、かなり難しい。

11面 町



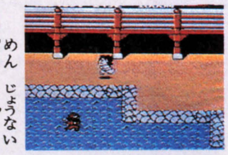
おやまた1面そっくりな町の面。とはいえやはりここは、11面だ。

12面 石垣



城のまわり。Kのマークが目にはいる。BGMもちがうんだぜっ!!

13面 城内



城の中。まるで迷路のようになっているのでマップを作ろうね。

5面からは努力して進んでね。ゴメン。

※隠れキャラは、一部ランダムな場所に出現する場合もあります。

完結編

BABEL

バベルの塔 ●(株)ナムコ　発売中　3,900円

前号にひき続いて『バベルの塔』攻略法を大紹介しちゃうぞ。24面以降の難解なフロアーをまとめて6つ、攻略へのポイントとあわせて徹底研究だ。あとねぇ、今回は特別に最終フロアーも見せちゃうんだぜ。フフフッ、大盤振るまいだぜぃ!!

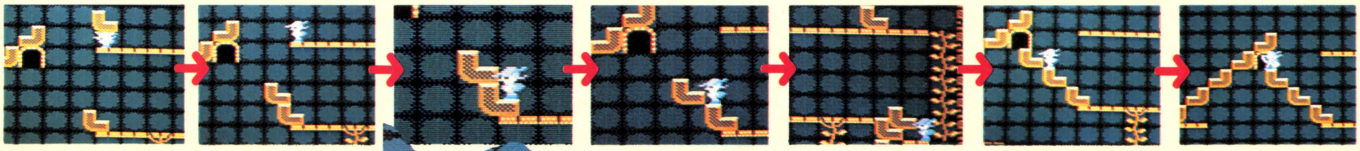
FLOOR29 その傾向と対策

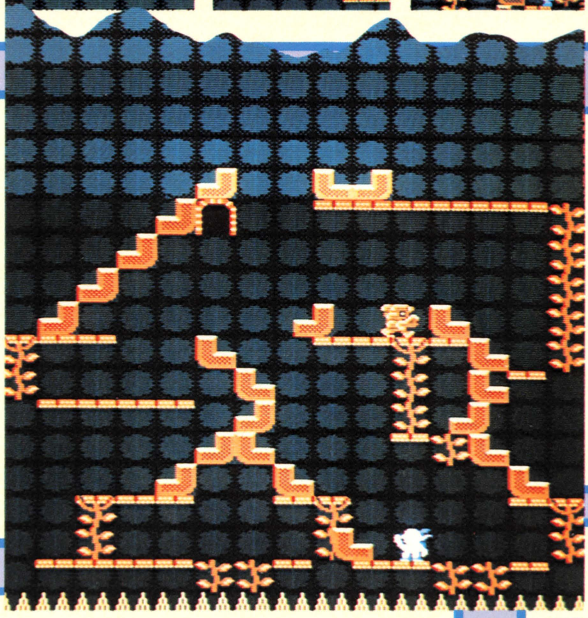
階段……おっと、フェイントのフロアー

石を積み上げて階段をつくる。これって、フツーな発想なんだよね。幾重にも重ねられた石を、途中から1ブロックはずすことにより階段をつくる。石の壁が突然、階段になるなんて、意表をついてるでしょう!?　しかもだよ、せっかくつくった階段を登らずにくずして、また別の階段をつくる。このフェイントの思考こそが、上層のフロアーを乗り切るコツなんだよな。

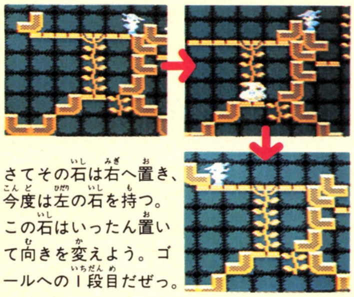
5 ブロックを落として……クリアー

そこでつたをのぼって上から石をひとつ落とす。でその石は半分ずらして階段にする。これで2段。最後は右に置いといた石を上まで運んで3段目。やあやあどうもアリガト。



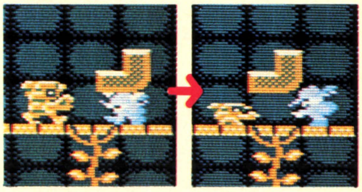


4 ブロックの向きを変え水晶を取る



さてその石は右へ置き、今度は左の石を持つ。この石はいったん置いて向きを変えよう。ゴールへの1段目だぜっ。

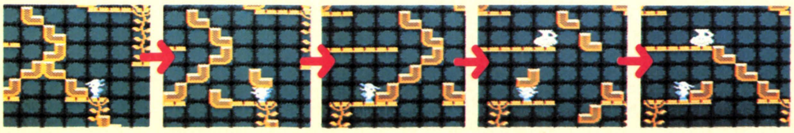
3 怪物もぐしゃり!!



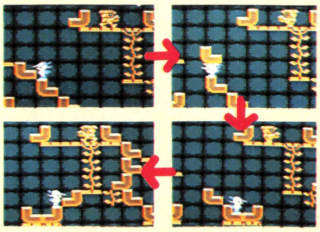
つたをのぼってバベルスと対決だ。バベルスが左へ行ったスキに上へあがってすぐ右の石を持つ。へへへ、戻ってくるバベルスを待ちぶせだ。

1 ブロックをくずして階段をつくる

まず1段上がって石を持ち上げると、石がひとつ落ちる。そしたら石を戻して、左へまわって……ほら階段のできあがり。



2 でもその階段は登らないのだ

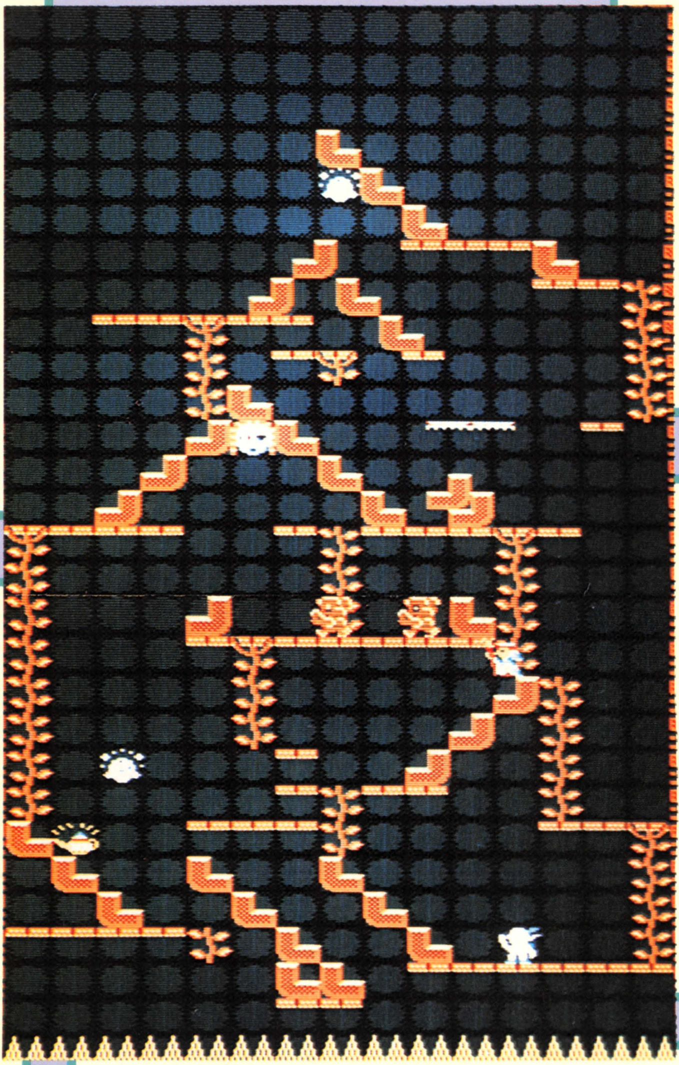


せっかく階段つくったんだからそっちに行ってもいーけどバベルスが気になる。上の石から動かして階段の向きを変えよ。

FLOOR44 その傾向と対策

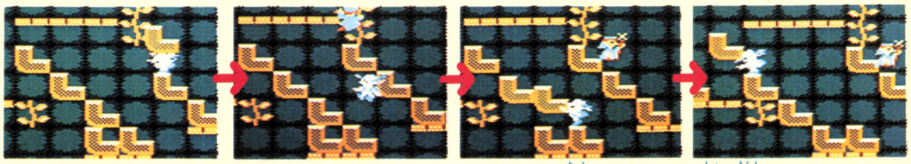
利用できないヤツはあの世行きフロアー

わりあいノーマルなワザを組み合わせて、地道に進めていけば解けるんだよね。ポイントとなるところは、バベルスを利用しての階段づくり。２匹もいると面倒なので、あらかじめ１匹減らしておこう。そして、クライマックスの階段づくり。そのままだと上へ行きすぎちゃうので、１ブロックはずして、前へずらそう。



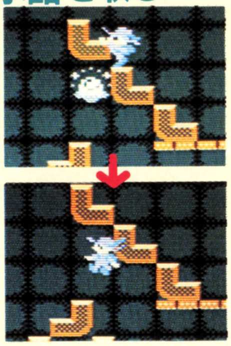
1 階段をすり抜け……

ぼけっとしてると敵がくるから、すぐに左の階段をすり抜けて石を持ち上げる。上の石が落ちたらその石段をのぼって石を置いとくの。



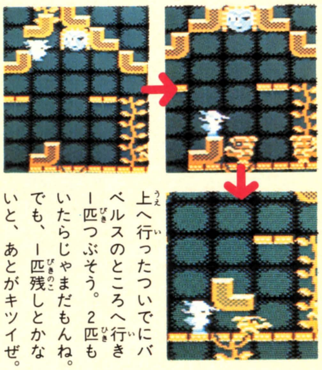
新たなる階段をつくる

2 ブロックをすり抜け…水晶を取る



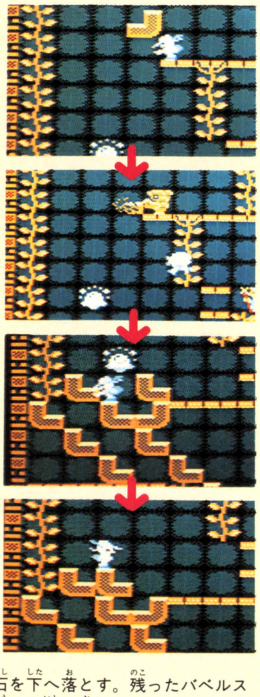
そしたらとりあえず上の方の水晶から取っとこう。これは簡単で、上へまわって階段すり抜けるだけ。ほら落ちながら取れちゃったよ。

3 ほいでもってバベルスをぐしゃり



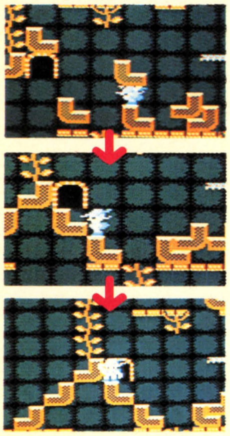
上へ行ったついでにバベルスのところへ行き１匹つぶそう。２匹もいたらじゃまだもんね。でも、１匹残しとかないと、あとがキツイぜ。

4 バベルスを利用して…階段を作る…



そこで石を下へ落とす。残ったバベルスはその上から石を落としてくるから、その石で階段をつくって水晶を取るわけだ。

5 段階をずらしてクリアー



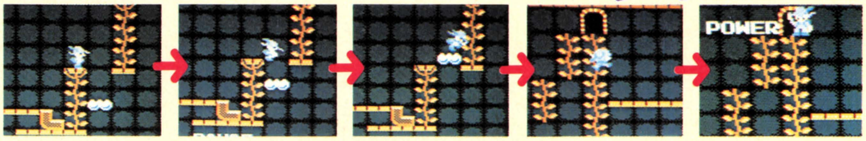
ほら扉も開いたし、あとは上に行って石をどかせば自然と扉への階段ができる。はい次ね……。

FLOOR53 その傾向と対策

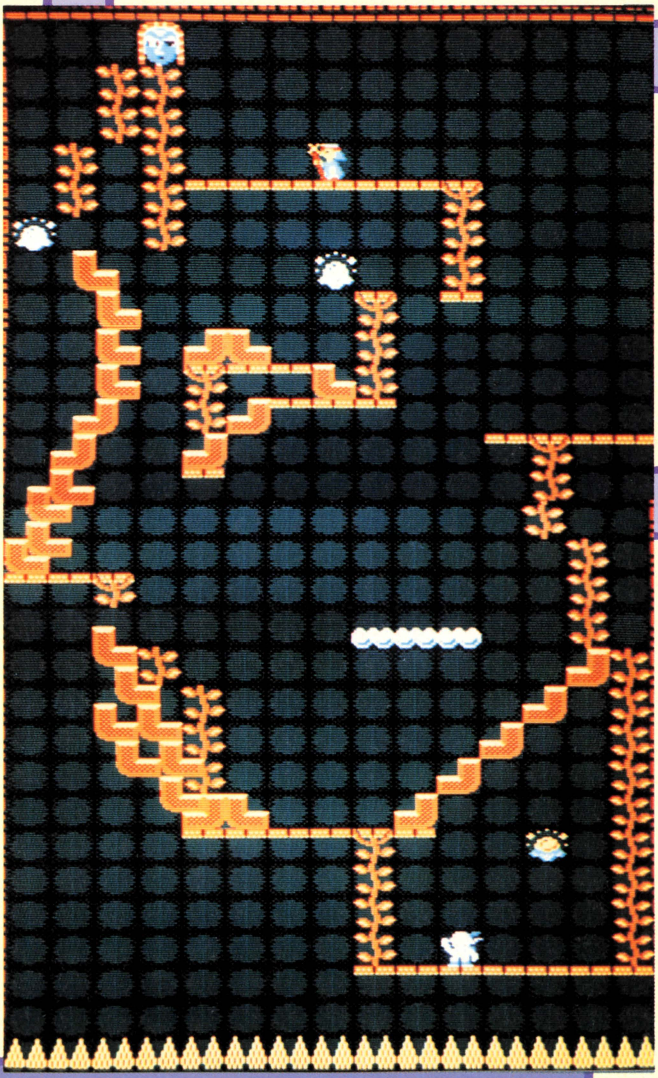
要はいかにして水晶を取るかのフロアー

いかにして水晶を取るか！　が、このフロアーのポイントなのだ。まずは“石の下すり抜けワザ”、“雲わたりワザ”。そしてメインはクライマックスの“変形階段づくりワザ”だね。まず下に１段積んでおいてから、上から１ブロック石を落とし……なんて複雑なの、わかるわけないじゃん!!　でも怒っちゃダメだよ。だって上のフロアーだと、これくらいフツーなんだもんな。

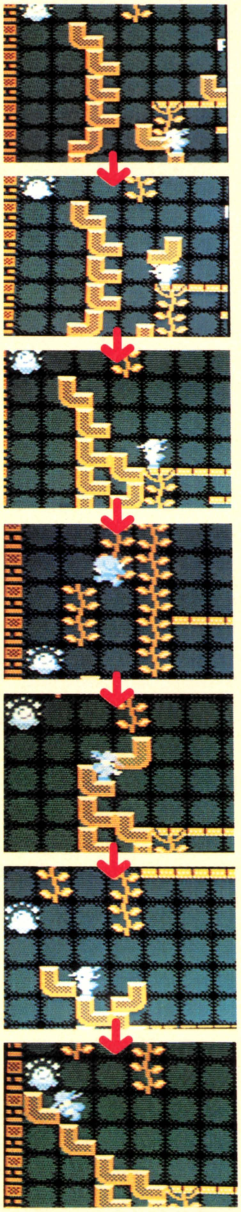
4 雲をわたって……　クリアー



水晶を３つとも取ったら扉が開くから、あとは出口へ向かうだけ。２番目の水晶のところで雲をわたってつたをのぼれば……ＯＫだい。

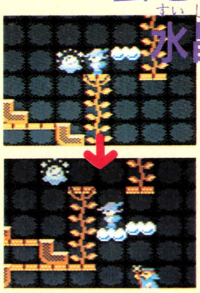


3 階段をつくって水晶を取る



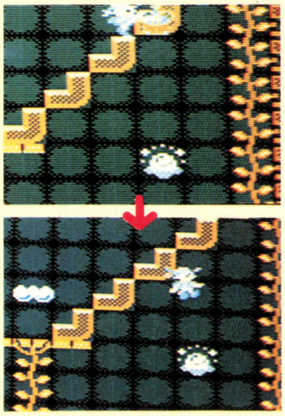
最後の水晶はちと大変だ。何も考えずに上から落ちると出られなくなるぞ。要するに、面倒でも写真のように階段をつくってから取んなきゃだめ。

2 雲を利用して水晶を取る



そしたらまた上に行って雲にのり、第2の水晶のありか。水晶の横へきたら雲をおりて、あとは何も考えないで左へ落ちれば水晶も取れちゃうのさ。

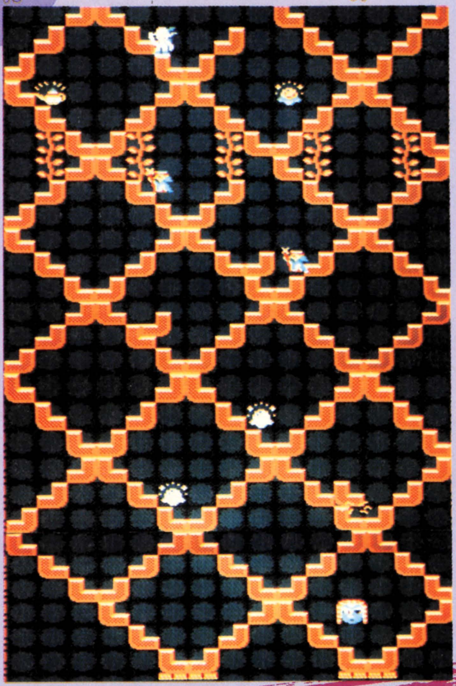
1 すり抜けて水晶を取る



まあ取りやすい水晶から取っておこう。てなわけですぐ近くの水晶は上からすり抜けて取るのであった。

FLOOR45

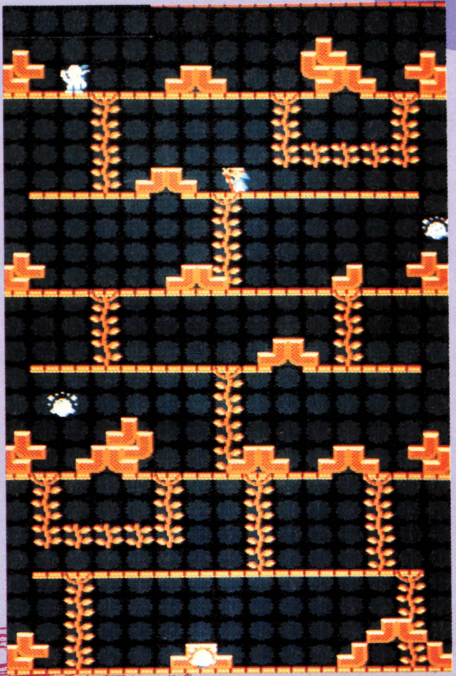
待ったなし水晶3個争奪フロアー



←このフロアーにも水晶が3つ出てくるけど、問題は一番上。この水晶はどっかから石を持ってきて下に置かないと取れないよ。まあこれさえ取れば、あとの水晶は宙に浮いてないから楽だね。ただ、一度間違えたらもうダメだぞ。最後に扉だけど、これも上の水晶の要領でオーケー。

FLOOR46

出口の扉はどこだ!? のフロアー

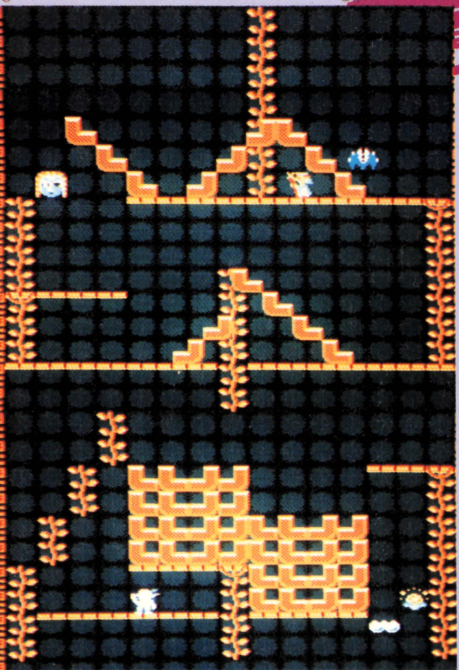


→どわー、どこに扉があるんだー！　というわけで扉がブロックに隠されている。おまけに水晶も3つある。とりあえず敵はとじ込めて、上から水晶を取っていこう。扉がどこかわからないとちょっとキツイかな。それじゃあヒントだけでも教えよう。実は一番下の段のスミが扉なのさっ！

インディを待ち受ける試練のかずかず……

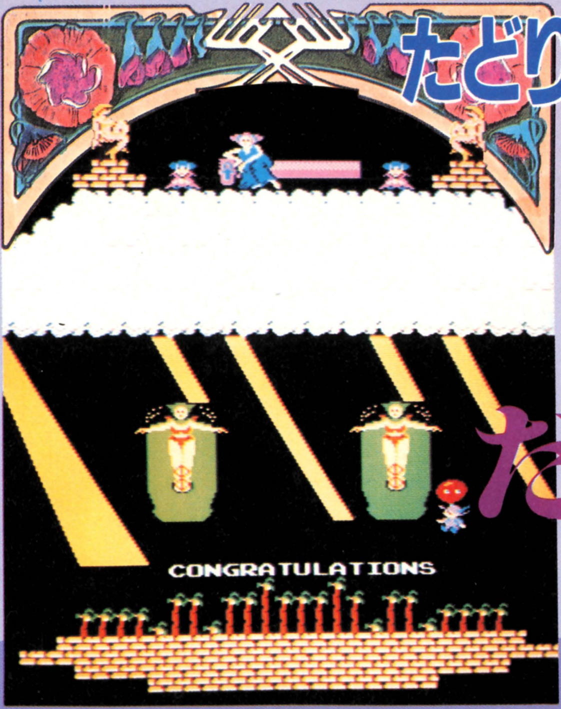
FLOOR58

山積みの石に困ったたねのフロアー



↑おっと一今度はブロックの山だ！　まあ、ここは水晶を取るのにまず1つ石を落としといて、残りで上まで行けばいいんだけどね。よく考えないと手づまりになっちゃうよ。でもそこからまた大変なんだけどね。

そしてインディは空中庭園にたどりついた!!



さんざん頭をひねったすえに、とうとう最終フロアーも突破。あらかじめメモっておいたビックパスワードを入力すると、だんだん画面が上にスクロールしはじめ……。やったぜ、待望の空中庭園にたどりついたぜっ!! と思いきや……アレッ!?

だが…

なんだぁ、コレッ!!　なんと空中庭園には裏64フロアーへとつづく、隠しコマンドが入っていたのだ。はぁ、先は長い……。

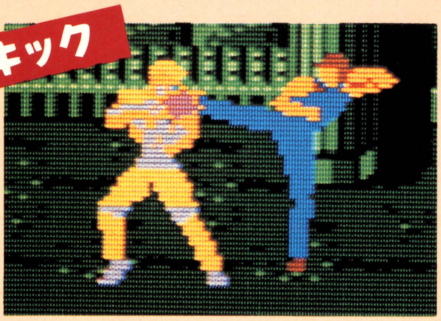
北斗の拳

●東映動画　8月10日　発売予定4,900円(予定)

一九九X年、世界は核の炎につつまれた。あらゆる生命体は絶滅したかに見えた。だが、人類は死滅してはいなかった！　人々は少ない水と食料を求めてさまよい、弱肉強食の世界が展開されていた。恋人、ユリアをさがし求め旅するケンシロウの前に、行く手をはばむ敵が襲いかかる。"北斗神拳"が今、炸裂する!!

てめえらのために祈ることばなどない!!

キック



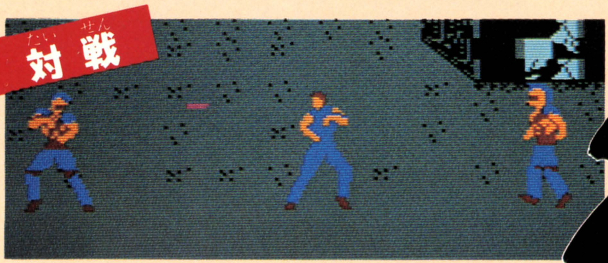
↑敵の顔へ、ケンのキックが直撃!!　瞬間、敵は画面のはるか彼方へ。おそるべき力!!

パンチ



↑あたあ！　エネルギーを１拳に集中し、敵の経絡秘孔(ツボ)に衝撃を与えろ！　悪党に墓標などいらぬ!!

対戦



↑「ザコに用はない！　ユリアはどこだ!!」なんて言っても、ナイフやブーメランを投げてきて、結構手ごわいのだ、モヒカンめ。

ジャンプ



↑ハートの攻撃をかわすため、ケンシロウがジャンプ！　なんと画面を飛び出しちゃうほどの高さだ!!



→「拳法殺し」のハートも、北斗神拳の前ではただの肉のかたまりだ。



↑「ふおお！」ハートの厚い肉壁をつらぬいて、今、ケンシロウは秘孔を突いた!!　ひでぶーっ!!

一子相伝北斗神拳！

北斗現われるところ、乱あり!!

核戦争後、世界は再び暴力が支配する時代となった。力のあるものだけが生き残る、この世紀末に、一条の光をともす男――その名はケンシロウ、一子相伝の暗殺拳"北斗神拳"の使い手。それがキミだ！

キミは襲いかかる敵を北斗神拳で倒しながら、恋人ユリアを助け出さねばならない！

さて、その北斗神拳の具体的な使い方は、Ａボタンでパンチ、Ｂボタンでキック。✚ボタンの左右で移動、上がジャンプ、下で身をかがめる。次々と襲いかかる敵の手下どもに、キックするとはるか彼方へとピョーン！　そしてパンチが決まるとその直後、手下どもはピクピクとふるえだし、上半身がまっぷたつにポン！　とばかりにはじけてしまう。まさに北斗神拳!!　一拳にエネルギーを集中し、表面よりもむしろ内部の破壊を極意とした一撃必殺のワザなのだ!!

敵の攻撃、ナイフ、オノをかわしながら、敵の幹部が待つ目的の地へとたどりつかねばならないのだけれど、そのはるかな旅路は、なんと迷路になっているのだ。次の場面への入り口を正確に選ばないと、前の場面にもどっちゃうぞ。

格闘技アクションと、迷路の楽しさ。この2つがうまくミックスされた、『北斗の拳』は、この夏、ぜーったいに注目のゲームと見た!!

※画面写真は開発中のものです。

★北斗神拳の象徴、北斗七星。この星のゲージは、ケンの強さなのだ。勝敗をわけるポイントだぜ。



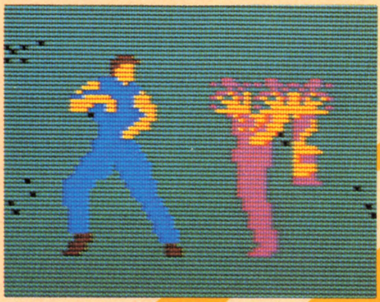
↑このゲージはケンシロウの体力をあらわす。0にしちゃうと、ケンがスポポーン！　と飛ぶぞ。

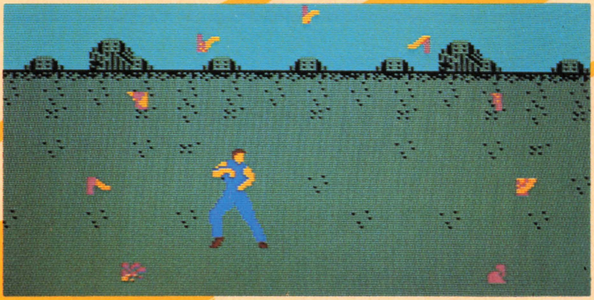
↑こちらが、それぞれのステージ最後にあらわれる、幹部たちの体力ゲージ。やはり強い。

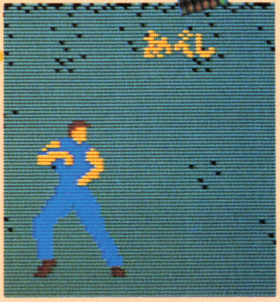


お前の命はあと5秒

くたばれ、外道!いいのこすことはそれだけか!!







↑あたあ！　ザコに一発！　するとみるみる敵の体がグニャグニャくずれはじめ、上半身がポ、ポーン！　と破裂する。あとにのこるのは断末魔の「あべし」の声だけなのだ。

ステージ1



廃墟の中をさまようケンシロウに、次々と襲いかかる、モヒカン頭にサングラスのザコ共。ナイフとオノ、それにブーメランを投げて、ケンシロウをまどわす。てめえら、道をあけぬと死ぬぞ！　廃墟のなかから、リンが顔をのぞかせているが……。

ステージ2



ハートを倒したあと、休む間もなくくり出される敵の手下たち。手ごわくなった敵に加えて、迷路もグーンとムズカシイものとなっているのだ。何度かさまよわないと、シンの待つフロアにはたどりつけない。どけ！　てめえに今日を生きる資格はない!!

ジャギ



ほあたあ！　とばかりにシンを倒し、やって来ましたステージ3。今回はここまでしか紹介できないけれど、本当はもっとステージがあるんだよー。もうステージ3となると、迷路は複雑、ザコは手ごわいわ、ジャギは強いわで、もー大変。心してかかれ！

ハート



シン



ステージ3



ききまら、おのれの死に場所をえらべ!!

六三四の剣 ただいま修行中

むさしのけん

●タイトー　8月8日発売予定　予価4,900円

マンガやテレビで大人気の熱血剣道マンガ『六三四の剣』がついにゲームになった。野や山をかけめぐり、腕をみがく修業編と、宿敵、修羅との対戦を含む大会編の2部構成で面白さも2倍。しかも大会編の2プレイヤー用では、チームの対戦順序を選べる対戦モード付きなのだ。ガンバレ六三四。日本一の剣士になるのだ!!

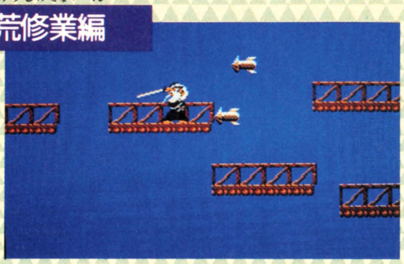
修業を積んで目ざすは日本一!!

特訓編



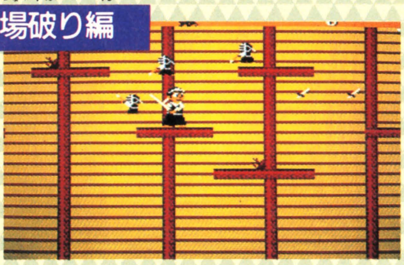
画面に出てくる剣のマークはもちろんのこと、柱を打って剣を出し、集めるのが基本テクニックだ。

荒修業編



このつり橋渡りのほかにも、危険な岩場や空から降ってくる竹やりなど、辛い修業の道は続くのだ。

道場破り編



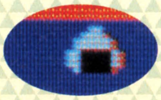
腕に自信のついた六三四は道場破りに挑戦。意外なキャラが次々とあらわれて、六三四もビックリ!!

パワーアップは POWER UP こうするのだ!!

大会にそなえてパワーアップ。そのために必要なアイテムがこれだ。剣のマークの上向き、正面、下向きがそれぞれ上段、中段、下段の得意技をあらわす。とにかくたくさん集めておきたい。おにぎり、くつ、かえるマークも六三四を有利にする。

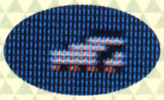


1プレイヤーの大会編では得意技の多さで勝負が決まる。



おにぎり

腹が減ってはいくさはできぬ。これは六三四のライフパワー。



くつ

これで足が速くなる。試合の時には足さばきが良くなるのだ。

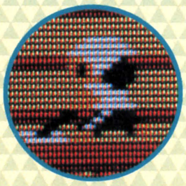


かえる

ジャンプ力がアップするアイテム。かえるみたいにピョーン。

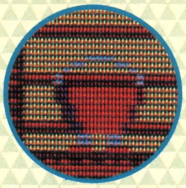
笑ってしまう敵キャラたち

ここには紹介しきれないけど、このゲームにはオモシローイ敵キャラがいっぱい。その中でもとっておきの3キャラがこれだ!!



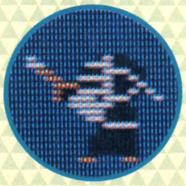
オバサンダ

あんたはソージのジャマなんだよ、とでも言いたげなおばさんだ。



バケバケ

おそーじシリーズ第2弾。道場でこんなヤツを相手にするなんて!



チビケン

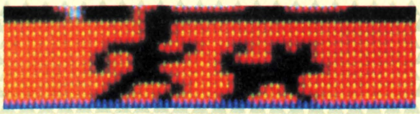
チビとは言えども立派な剣士。動きもなかなかすばやいのだっ!!

トイチの犬小屋通信

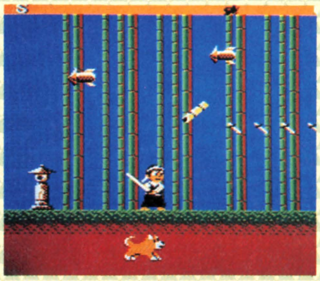


僕、六三四の愛犬トイチ。地味だけど立派にタイマーの役目をしてるんだ。シルエットでゴールまでの距離もわかるんだよ。

スタート S



ゴール G

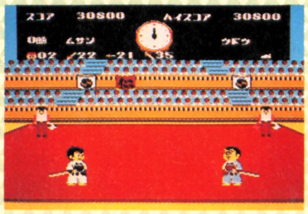


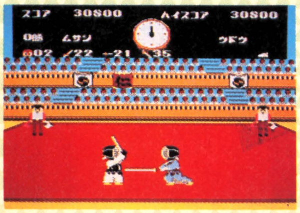
今、六三四と僕は同じところにいる。僕の方が先にゴールに着いてしまうと六三四は修業のやり直しなんだ。

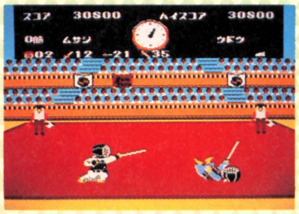
そしていよいよ大会なのだっ!!

ONE PLAYER
1プレイヤーの場合

修業できたえた腕を大会で発揮するのだ。得意技やパワーが充分でないと決勝戦まで進めないぞ。有働、乾、大石、日高と対戦し、最後は修羅との対決だ。下の画面は1回戦。ワザが決まって喜ぶ六三四。ヤッタネ!!





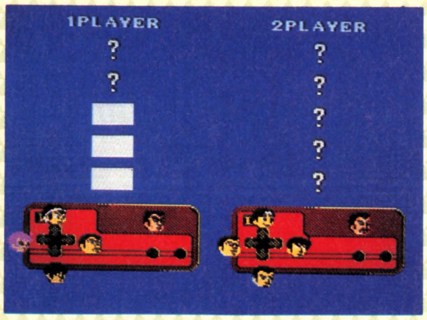




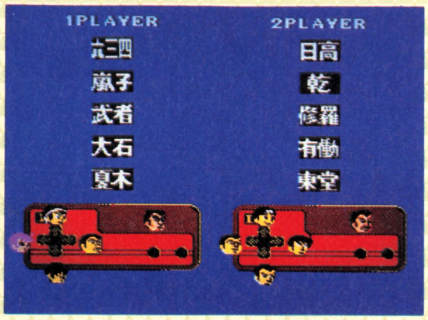
おすすめの TWO PLAYERS
2プレイヤーの場合

評判のVSモードが使える2プレイヤー。夏木、東堂チーム5人の対戦順序を決めて試合をする。1試合は2本先取で、5試合のうち勝者の多い方が優勝。ただし、2プレイヤー用は大会編のみなので、六三四のパワーや得意技は、自分で増やすことはできないのだ、残念ながら。

キャラをセレクトして作戦をたてろ!!



1プレイヤー、2プレイヤー共、よーく考えて決めた対戦順序。どちらが有利!?



うーむ、どちらが優勝するのか……。試合をしてみないとわからないね、これは。

夏木チームVS東堂チーム宿命の対決っ!!



◀蘭子
女だてらにスゴ腕。六三四とは幼なじみ。



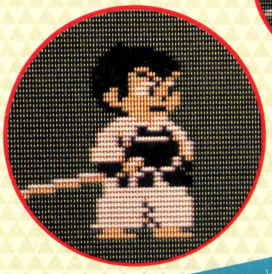
◀大石
片手突きを得意とする、頼もしい仲間なのだ。



◀武者
竹刀を手にすると性格が変わる不思議なヤツ。



夏木▶
岩手の虎と呼ばれ、六三四に剣を教えた父。



◀六三四
元気いっぱいの主人公。剣道日本一を目ざす。

修羅▶
六三四と同い年で、宿命のライバルなのだ。



出身地は九州。片手面打ちが得意技だ。
◀有働



飛び込み胴を得意技としている九州代表。
日高▶



得意技は有働と同じ。やはり手ごわい相手だ。
乾▶



修羅の父。修羅の剣の腕を鍛えあげた。
東堂▶



じゃじゃ丸の大冒険

●ジャレコ　8月22日発売予定　4,900円

日本全国のじゃじゃ丸ファンのみんなっ、お待たせっ！　ついにじゃじゃ丸シリーズ第3弾、『じゃじゃ丸の大冒険』が出るよ。おなじみガマパックやトロッコも登場、なまず太夫もツヨイのだ。今回は特別に10面までの様子を大公開しちゃうぞ。

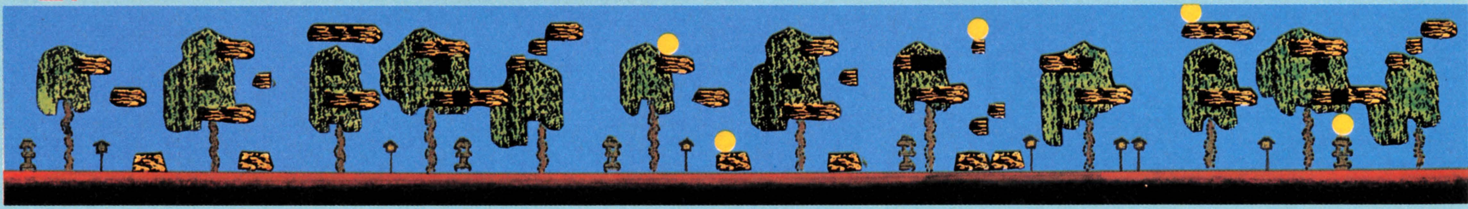
ストーリー

時は戦国時代。なまず太夫にさくら姫をさらわれた殿様は、じゃじゃ丸くんに姫救出を命じた。しかしじゃじゃ丸くんの助け出したのは、実は人形、さくら姫のかえ玉だった。怒ったじゃじゃ丸くんはなまず太夫に再挑戦、本物のさくら姫を助け出す決心をした。しかしじゃじゃ丸くんの行く手には、一段とパワーアップした妖怪軍団、四天王、そしてなまず太夫が待ちうけているのである…。

前半重要ステージマップ&敵キャラ攻略法だぞォー！

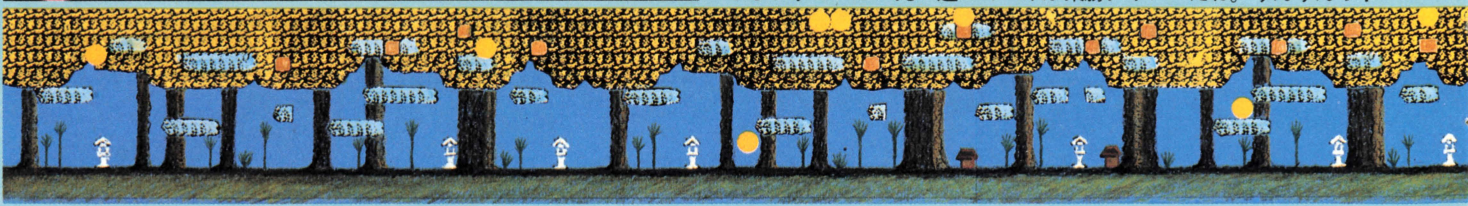
1 柳街道

おばけといえば、やっぱり柳なんだね。そう！　柳街道の面。特に難しいということはない。というのも、下に落ちてしまうガケなどがまったくないからだ。練習のつもりで、軽ーくクリアーしちゃおう。でも火には注意！



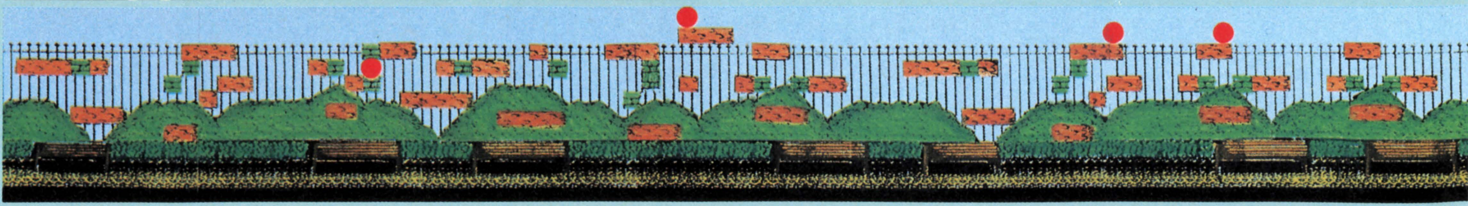
3 春の鎮守の森

基本的には1面と、あまりかわらない面だ。が、しかし画面上部の葉っぱのところが見にくいので無理にアイテムを捜さない方がいいね。まぁ、敵にかまわずビシビシ先へ進んでいけば楽勝クリアーだね。うんうんっ！



5 春のザビエルパーク

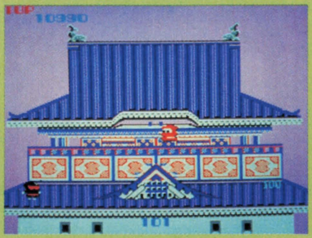
ダイヤがいっぱい落ちてる公園なんて、とってもいいね。見た目はホノボノしてるけど、敵の攻撃がかなりきびしくなってきている。具体的には、敵の動きが読みにくくなっているということ。でもガケがないからラッキー。



じゃじゃ丸くんに歴史あり

元祖 忍者くん





ジャレコさんの忍者シリーズのトップをかざったのがこの『忍者くん』。実は忍者くんはじゃじゃ丸くんのお兄さんなのだ。ゲームそのものはとってもシンプル。岩場から魔城まで、手裏剣を武器に敵を倒しながら進んでいく。愛すべきキャラクターの忍者くんは、ファミコン界のアイドルとなったのである！　(昭和60年5月発売 4,500円)

大好評につき 忍者じゃじゃ丸くん



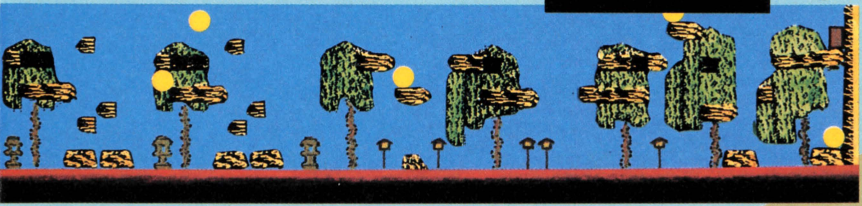


さて、忍者くんの弟じゃじゃ丸くん。弟と言ってもあまりにソックリなのでふたごだとゆーウワサもある。じゃじゃ丸くんは手裏剣以外にアイテムを取るといろんな忍法が使える。そして必殺ガマパックン初登場。このガマパックンの術は、じゃじゃ丸くん自身の人気を上回ってしまうほどの大評判だった。　(昭和60年11月発売 4,900円)

まずは大舌を倒せっ！



こいつは大きく上下しながら飛びはねて近づいてくる。時々長一い舌をベローンと出して攻撃してくる。けど、動きがワンパターンなので倒すのは簡単だよ！

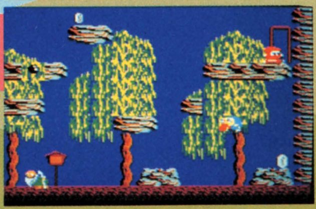


疫病神なんて軽い軽い



画面の右側から、ゆっくり歩いてくる。うっかり存在を忘れてさわっちゃったりしない様に注意したい。弾を撃ってくるけど、スピードが遅いからその前に手裏剣一発で倒しちゃえっ！

やった、1面クリアー

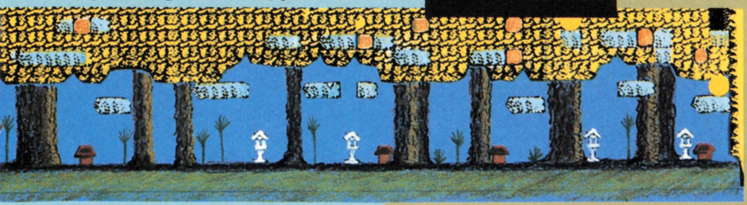


ひとつのステージでもたもたしてると、火の玉が飛んできてジャマしだすのだ。火の玉が出てきたら、ちょっと先を急ごうね。上手に大舌をかわして右上の扉へジャンプ！　で1面クリアーだぜっ！

鬼ギリが出たぞっ



上の方からヌーッと落ちてきて、左側に歩いていく。動きがゆっくりなので、倒すのはラク。頭上注意ってとこかな。



のっぺらは手ごわいぞ



じゃじゃ丸くんの進行方向に突然パッと現われて、左右に動き回る。なかなかヤッカイな奴。現われる気配が見えたらすぐさまジャンプして飛びこむべし。

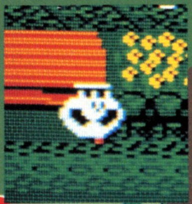
おなじみへドボン登場



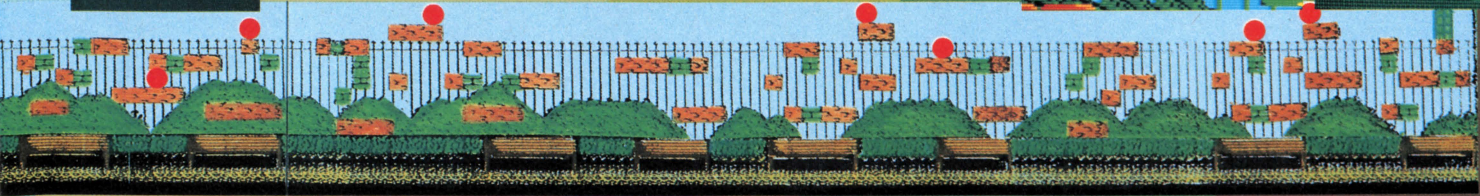
2、3匹いっぺんに現われて、ホネを投げてくる。一回通りすぎても、追いかけてくるので早め早めにやっつけよう！

キツネコウモリ＆ドクロ





キツネコウモリは動きがつかみにくい。タイミングを合わせて手裏剣攻撃だっ。ドクロは回りながら近づいてくるけど、倒すのは簡単。



● ダイヤ　● 大判小判

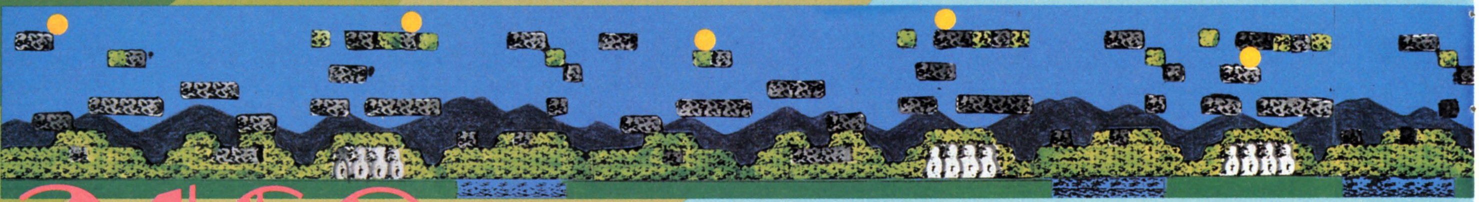
7 ザビエル館

素直にはクリアーできなくなってきている。下にはテロがいるし、上を通ると弾がくる！　クリアーのためには、テロが弾を出したらすぐに飛びこしていくのがベスト。もちろん、他の敵にやられたら意味がないんだよ。



9 田舎道

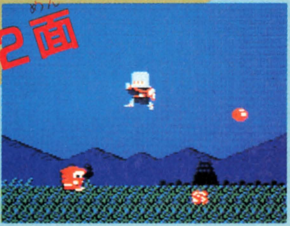
田舎の夜は恐いっ!!　なんてったって、池に落ちて死ぬってことが恐い。10ヵ所もあるから、じっくり攻める方がいいね。先の敵は、なるたけ早目に倒しておくと楽になるぞ。でも、残りタイムにはよく気をつけていよう。



2468 そして各偶数面には、四天王が待っているのだ!!



2面



四天王の一人目は虚無僧。落ちると火になる弾を投げてくる。

4面



次はカミナリパンツ。いなづまを落としてくる。ひたすら撃てっ！

?面



ザビエルだっ！　半月型の弾を撃ってくる。どーやって倒すのかな。

?面

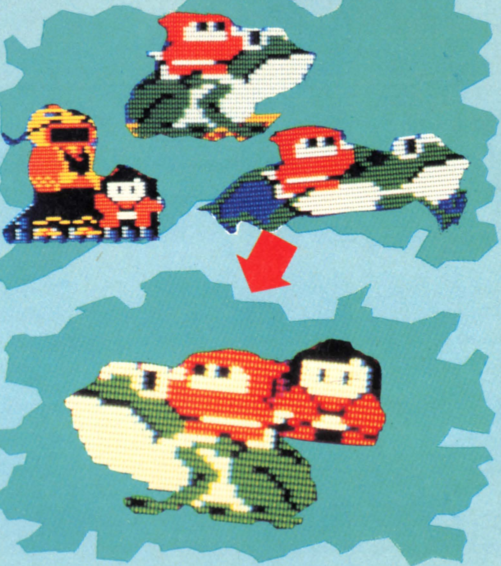


いなづまを落とすらしゃ面。こいつもなかなか手ごわいのだっ!!

マップを見てもらえばわかると思うけど、偶数面はと一っても短いっ。だけど短いからってバカにしてるとすぐやられちゃうのだ。6面から先の四天王の倒しかたはまだヒミツ。先に行けば行くほど、敵も強くなってくるぞ。でもこいつらを倒さないかぎりさくら姫は救えないっ！　がんばれ、じゃじゃ丸くんっ。

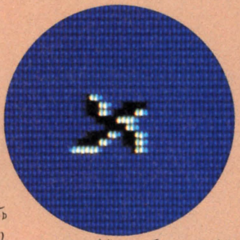
の そして10面!!

出たーっ。なまず太夫！　さくら姫の前に立ちはだかるニクイ奴。これが強くて全然倒せない。ガマパックンの術で攻撃しても悪戦苦闘しちゃう。だけどガマパックンには実は㊙技があるのだ……。



じゃじゃ丸くん ㊙アイテム & ㊙忍法は、これだっ！

スーパー手裏剣



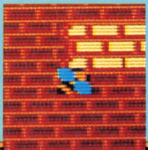
ブロックの中から出てくる手裏剣を取ると、スーパー手裏剣が投げられる。敵をつらぬいて飛んで行くのだっ。



むしばらす＆ハチッ！

むしばらすは動きが激しい上に弾を撃ってくるので気をつけようぜ。ハチは突然出てきて刺してくるのでこれも要注意。逃げるが勝ち。

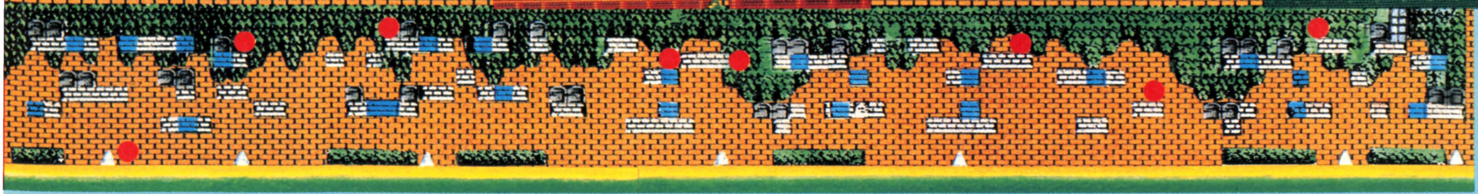




テロというよりサメだぜ

これがかなりのやっかいモノ。いきなり弾を上に向けて撃ってくる。弾にあたるとソク死んじゃうから、よけまくって進んでいこうぜ。







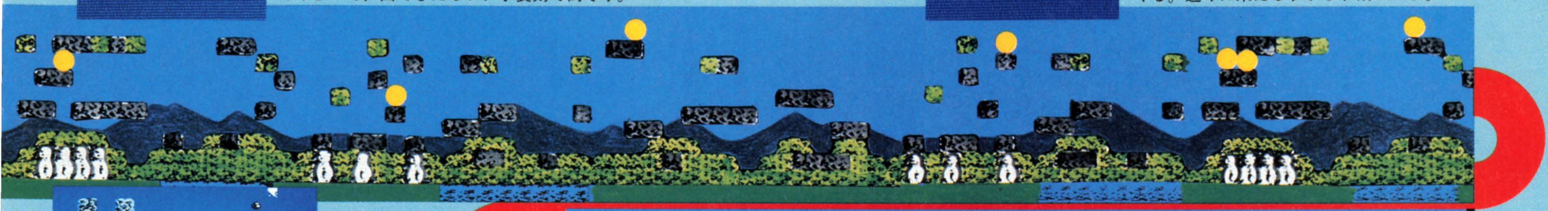
こいつの矢には要注意

2人一組で出てくることが多いし、弓を打ってくるので、出てきたらソク手裏剣で倒そう。

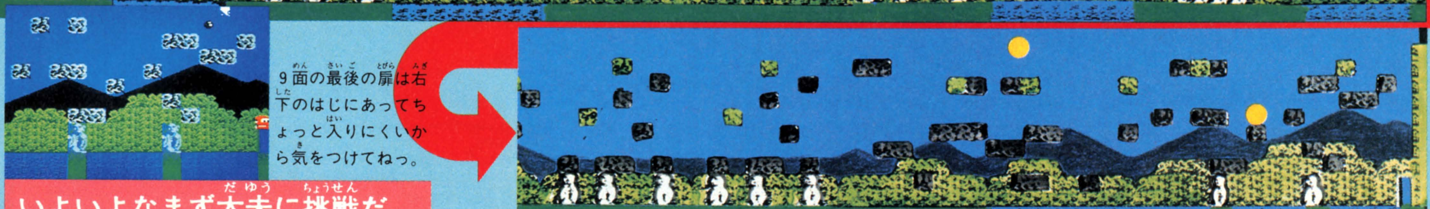
ダルマさんがころんだ

上の方に現われて、カマでできた弾を撃ってくる。近くに来たらすかさず飛びこす。



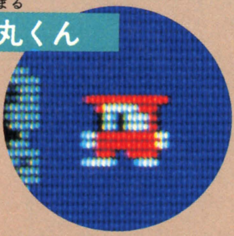


9面の最後の扉は右下のはじにあってちょっと入りにくいから気をつけてねっ。



いよいよなまず太夫に挑戦だ。

小丸くん



色の違うブロックをたたくと出てくるアイテム！　小丸くんを取ると1UPだよーっ。

爆弾



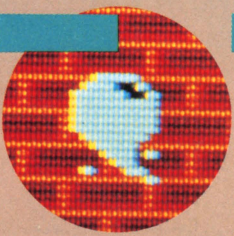
これは出ても絶対取っちゃダメ。黒こげになって死んじゃうのだ。

大判小判



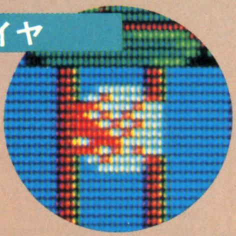
大判は500点。小判は200点。はじめっから見えてるのや、通りすぎると出てくるのもある。

魂



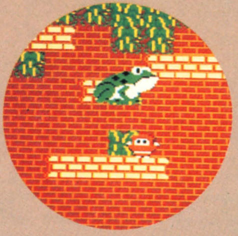
敵を倒すと出てくる魂。これを50個集めると1UPできるぞ。セッセと集めようね。

ダイヤ

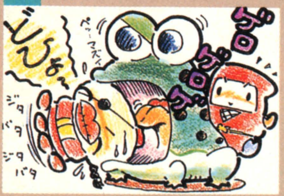


大ダイヤは500点。小ダイヤは200点。あちこちにあるからマメに集めるべし。

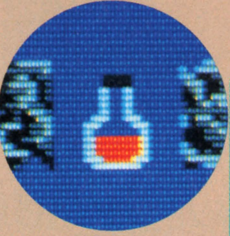
ガマパックンの術



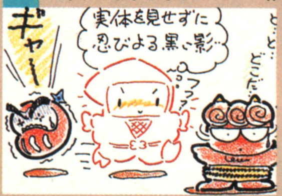
ウワサのガマパックン！　ガマに乗ったらとたんに無敵。出てくる敵をみーんな食べちゃえーっ!!



透明の術



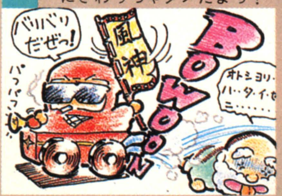
おなじみ透明薬。これを取って透明忍法を使えば一定時間無敵。体の透けてるじゃじゃ丸くんもなかなかセクシー!?



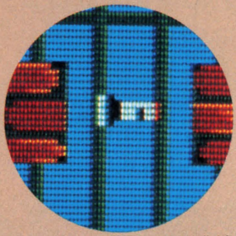
トロッコの術



キキッなーんてブレーキをきかせて敵をふみつぶしていくのって快感ですっ。でも黒玉にさわっちゃダメだよっ！



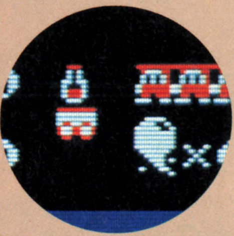
フラッシュの術



フラッシュを取ると一定時間敵をかなしばりにできる。動けない間にやっつけちゃったり、逃げちゃったりできるぜ。



木の葉隠れの術



アイテムが2つそろったっ！ここで3つめの忍法アイテムを取れば、この術が使える。回りの敵すべてを倒せるよっ！





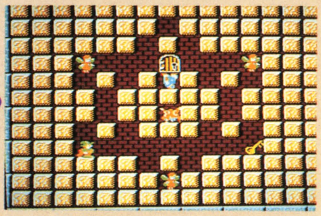
●テクモ　4,900円　発売中

前号に引き続きソロモンの鍵、徹底攻略法だよ！　もう発売になってるから、持ってる人もいっぱいいるんじゃないかな？　今回は特別に、ソロモンのひみつ特集もやっちゃうから参考にしてがんばってね！　王女リヒタがキミを待ってるのだーっ！

ソロモンの鍵の5つの謎とは？

その1　妖精の楽園！





前にもちょっと紹介したけど、この「HIDDEN」は実はボーナス面。妖精たちや隠れアイテムがいっぱいなのだ！　各星座宮ごとに１つずつ星座のパネルがあって、それを取るとその面をクリアーしたあとに、この「HIDDEN」に直行できるわけ。星座パネルは石に隠れてることもあるけど、見つけるのは簡単。手あたりしだいに石を壊していこうぜっ！　ただライフの時間は注意してよーね。

その2　GDVのひみつ



ＧＤＶ＝ゲーム偏差値。マイティボンジャックにもあったよね。テクモさんのスタッフの方が出した最高ＧＤＶは現時点では78点なのだ！　これ以上の点を取れたら、キミはスーパーゲーマーだぜっ！　高得点を目指すなら、まずコンティニューは使わないっ。ワープはしないっ！　隠れアイテムを探すっ！　王女リヒタを救う！　とゆーのが基本だぜっ。

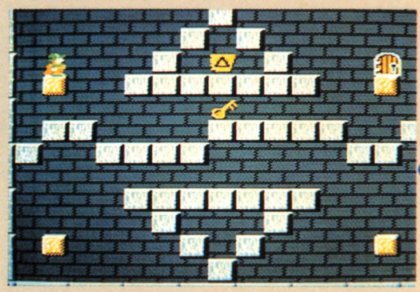
その3　ワープ！

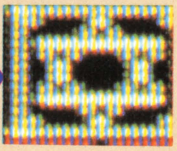




少しでも早く先の面が見たいよーっというせっかち人間のために、このワープという方法がある。左上の写真のなかに黄色い羽みたいなアイテムがあるのが見えるかな？　それを取ると、その面をクリアーしたあといっきにワープしちゃうのだ。なにもない所に石を作って、そのあと壊すと、このアイテムが出てくるんだよ。何面のどこで出るかっていうのは今のところまだヒミツ。だけどこれは時間をかければ必ず見つかるからがんばろーぜっ！　ただしＧＤＶを上げたい人は、あんまりワープしない方がいいみたいだよ。

その4　魔法書&封印





魔法書「ソロモンの鍵」は、「時の呪文」と「空間の呪文」を記したページが破り取られてるんだっ！　その２ページを見つけ出せば、普通にクリアーするのとはまた違ったエンディングがむかえられるはず。この呪文はひとつの部屋に隠されていて、その部屋に行くためにはソロモンの封印を集めなければならないのだ。写真のヒランヤのアイテムがその封印。これも石を作ったり、消したりしてると出てくるから、念入りに探してみようね。

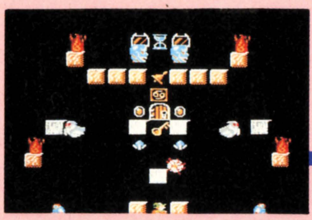
その5　妖精の王女リヒタ

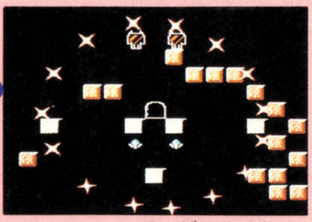


この『ソロモンの鍵』のトップシークレットがこの妖精の王女リヒタ。どこにいるかとか、どうしたらそこに行けるかっていうのは、まだまだヒミツ中のヒミツ。ただこの場所に行くには、やっぱり隠れアイテムが必要だっていうことと、その場所は、まん中から少し後ぐらいに存在するってことだけ教えてあげるねっ。あとは自分で探してちょーだいなっ！

ROOM16～28徹底攻略法っ！

ROOM 16

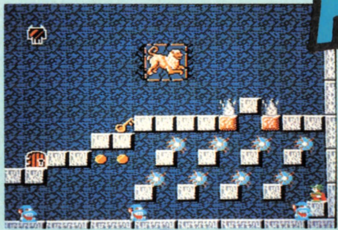




クリアーのポイント

さてこの面はスタートしてぼけっとしてたらダメだぜ。まず左か右の石を消し、石段を作ってとりあえず2段上へ行こう。さらに火を落として画面のはじの方から上へあがる。で、鏡から出てくる敵に気をつけ、スパークボールに当たらぬようにタイミングよく飛び下りる。そのあと、また上に行き扉に入ればクリアー。ま、スパークボールは石を使って誘導して他の場所へ追いやる手もあるけどね。

ROOM 17

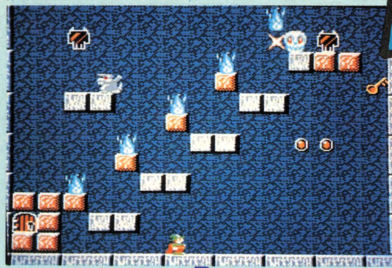


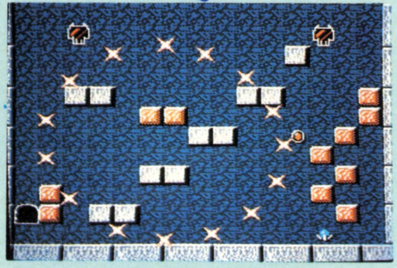


クリアーのポイント

なんだこりゃ。スパークボールだらけだぁ、というわけでヘタに動くとすぐ死んじゃう。でどうするかというと、動かずにタイミングをみて左に石を出す。すぐにその石にのり、前後に石を出して自分のまわりを石で囲む。そうすれば自分はやられないし、スパークボールは石をつたって離れてくから、あとはその要領で左へ進めばいい。ただしスパークボールはぐるっと回って戻ってくることを忘れるな。

ROOM 18





クリアーのポイント

当然、右から上がっていくことになるんだけど、鍵の近くまで来ると左のガーゴイルがしつこく火の玉を吐いてくる。で、これは石で防ぎながらタイミングよく鍵を取って上まで行く。カミーラの鏡からはスケルトンが出てくるけど、鏡の真下の石を消せば下に落ちるだけだから、あまり気にしないでもすむね。あとは火をジャンプしてよけながらでも左下へ行けばいい。途中でガーゴイルを落として消しちゃってもいいぜ。左上の鏡からは敵は出ないみたいだし、上から扉へ飛び込むだけなのさ。

HIDDEN

クリアーのポイント



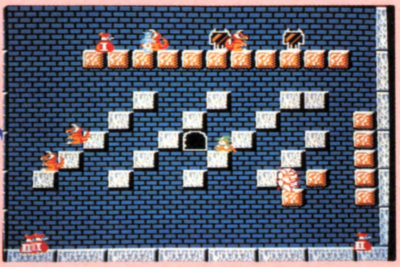
HIDDENというだけあって、いわゆる隠された部屋なわけなんだな。前の部屋で星座のパネルを取ると、この隠れ部屋に来ることができるんだ。この部屋に出てくる敵はゴブリンとドラゴンだけだし、こいつらは下の石を壊せば落っこちて消滅しちゃうから、まるっきりボーナスステージなんだよね。妖精もいるし、石もいっぱい。石はどんどん壊してアイテムを集めて点をかせごう。ただ、この部屋で死ぬと次の部屋へ行っちゃうからね。大丈夫だとは思うけどさ。

ROOM 19

クリアーのポイント

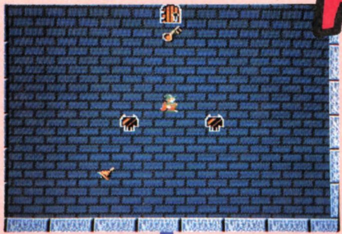
これも右から上がるんだけど、その際にスパークボールが回っている石の右下に1つ石を作っておく。上からはサラマンダーが落ちてくるから、火に焼かれたりしないように注意して、スパークボールをとじ込めて上へ行く。で、ドラゴンを落として消し、鏡の下に石をどんどん並べて左まで行く。このとき、鏡の下に石を置くのは後まわしにしないと、すぐに追いつかれちゃう。そして最後にメルトナの薬を取り、鍵を取って扉に駆け込め！

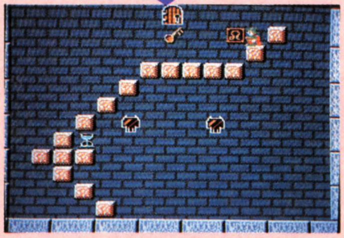




ROOM20のみ、開発中画面のため、発売されたゲーム画面と異なることがあります。

ROOM 20





クリアーのポイント

おっと、この部屋では鏡はあっても実は敵が出てこないのさっ！　というわけでクリアーするだけなら簡単なんだけど、まさかこれで何も出ないわけはないよ。で考えてみると今までも4面ごとに星座のパネルがあったことにふと気がつくわけだな。つまり20番目のこの部屋にも星座のパネルが出るはずだっ!!　と探してみるとやっぱりあったね。青い砂時計も見つけちゃった。

ROOM 21





クリアーのポイント

うーん、どうしようかな、なんて考えてるとデーモンズヘッドがおりてくるぜ。とりあえず右の鍵は取って、左の方へ上がってガーゴイルを落としちゃうのだ。ここでひと休み、はしてもしなくてもいいけど、とりあえず右へ行き、中央の火の上のあたりへ。ゴーストは上からよけて進み火も気にせず上に石を並べて右はじまで行く。あとは下へ落ちれば扉は目の前。宝石を取るならこの時に取ろう。

HIDDEN

クリアーのポイント



それでもってROOM20の星座のパネルを取った人だけがこの隠れ部屋に入れるわけだ。隠れ部屋ではまず灰色のエドレムの薬を取って、ライフの値を増やしてから他のアイテムを取っていこう。まあ、どこにエドレムの薬があるかっていうのは、自分で探してちょーだいね。まちがっても死ぬなよな。

ROOM 22

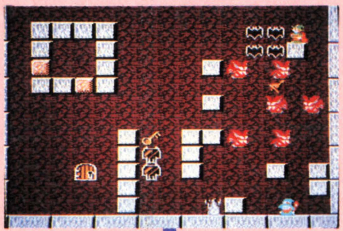
クリアーのポイント





真上にいきなりカミーラの鏡だ。ここからはサラマンダーがわいてくるから、まず左下の石を壊してその左へ行く。そうすればこの鏡から出るサラマンダーはそこへ落ちて出てこれなくなるぜ。そしたら下へ行ってもう1つの鏡の下の石を壊し、左へ行って白い石から1ブロックあけて石を置き、その上でひと休み。さて、これからがとっても大変。タイミングを見はからい、下へおりて右までかけぬける。で、石を積んで上へ行ければOK！　火を弱めてとびこえて鍵を取り、扉へとびこめ!!

ROOM 23







クリアーのポイント

なんかこう、大変な面が続くなぁ。スタートからデビルキッズがじゃまで、どうしたらいいのやら。石を並べて左へ行こうとしても、封印がされていて石が置けない。やっぱりここはタイミングを見はからって右から下へストンと落ちるか、左ギリギリでジャンプして2段目の白い石にのるかだと思うけど、これがどっちも難しい。だけどここさえ通り抜けられれば、あとは簡単。左の扉へ行くだけだからね。

ROOM 24





クリアーのポイント

鍵はすぐ上にあるけど、すぐには取れないんだよね。ここはまず右上の石を壊して右のスパークボールをそこから追い出してふたをしておく。次いで右下のスパークボールを出し、とじ込める。さらに左の2つのスパークボールをとじ込め、左へ出てやっと鍵が取れるんだ。その後残りの2つもとじ込めて、ガーゴイルを倒しに上へいく。そしてその前に何かするんだけど、それは自分で考えてみてね。

王女リヒタはどこに!?ダーナの旅は続くのだ!

HIDDEN

クリアーのポイント

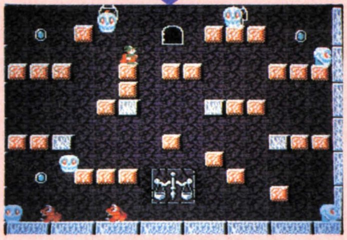


そうそう、24面にも星座のパネルが隠されてて、取っとけばここにくる。要するに石をどんどん壊していってアイテムを取っていけばいいんだぜ。ライフの時間いっぱい使ってアイテム探しをした後赤砂時計を取る。それで時間ぎりぎりまでねばって最後にエドレムの薬を取る。これがライフ時間の一番得するのばし方だよ。ちょっと考えればわかるけどね。

ROOM 25

クリアーのポイント



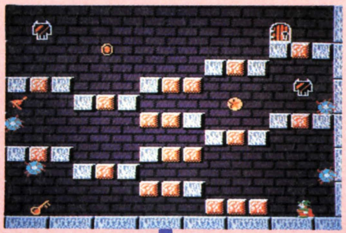


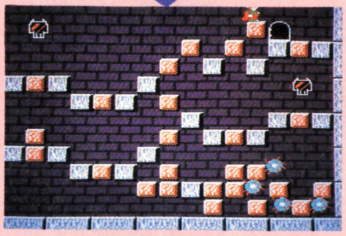
上の2つの鏡からはサラマンダーとデーモンズヘッドがどんどんわいてくる。両方とも石を壊す奴だから、自分ののってる石を壊されないようにする。あと自分のところに敵が落ちてこないように石を組み立てながら上へ行くんだね。一見簡単そうだけど、難しいぜっ。

ROOM 27

クリアーのポイント

うげっ、高速スパークボールだっ！　もたもたしてるとあっという間にやられちゃうから、早めにとじ込めちゃえ。ただし、スパークボールのスピードを頭においとくように。１ブロックにいきなりとじ込めるのはまず不可能だよ。まあ４つのスパークボールさえとじ込めれば、鏡からは敵が出てこないからあとはのんびり扉まで行けばいいのさ。





ROOM 26



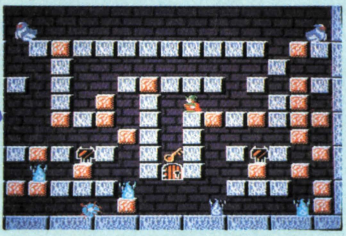


クリアーのポイント

ここではスケルトンがうじゃうじゃ出てくるんだ。もちろんスタートしてしばらくは余裕があるから、そのすきに下のスーパーファイアーボールを取っとこう。で、またスタート地点へすぐ戻る。上の石には実はメルトナの薬が出るから、それを取っていったん敵を全滅させてそのすきにどんどん上に行くわけだ。でもその前に真ん中の列の左右の石を壊してスケルトンが中央にこないようにしといた方がいいかもしれないけどね。ま、これを過ぎればすぐ扉だな。

ROOM 28





クリアーのポイント

いやー、この部屋、最初はどーすればいいかさっぱりわからないんじゃないかな。まあ、右から上へ出て左へとぐるっとまわることになるんだけど、上に出る前に置くべき所に石を置き、壊すべき所の石は壊しとかないと、どーしようもなくなっちゃうからね。とりあえず中央のスパークボールは外に出して左下にとじ込める、と。あとはクリア一寸前の写真を見て考えるように。最後に、ここにもやっぱり星座のパネルが出るよ。探してみてね。

ソロモンの鍵攻略法　特別無料アドバイス!?

特派員田中青年の



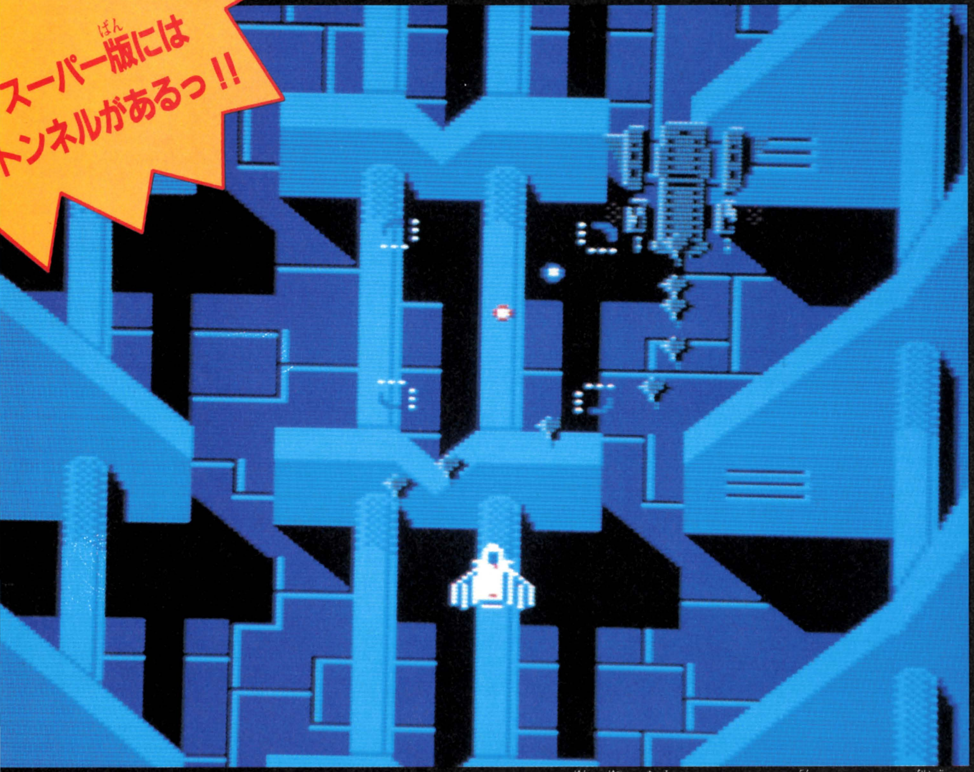
はぁい、最近みょーに『ソロモン』の好きな特派員田中です。このゲームって頭も使うし、キャラクターの動きもいいし、気に入ったな。スクロールしない固定画面だけど、パズルっぽい物はこの方が全体が見通せるからいいんだよね。ところで攻略法なんだけど、要は敵をどうするかだね。とじ込められる敵はとじ込める、落として消せる奴は消す、あとは逃げる！　てとこかな。一回パターンを覚えてしまえば、後はその応用だから楽勝だぜい！



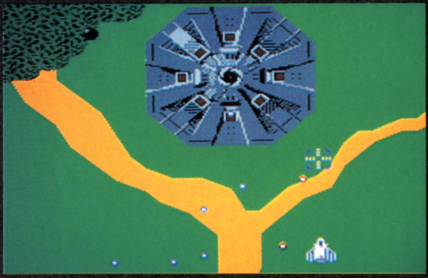
なんとすごい、スゴイ！　今年一番の話題はこれだ。日本のビデオゲームの金字塔『ゼビウス』の続編、『スーパーゼビウス』が間もなく発売されるのだ。

●ナムコ　4,900円予価　9月中旬発売予定

スーパー版にはトンネルがあるっ!!



スーパー版で初お目見えの、ゼビウス軍のトンネル。内部に入ると、見たこともない敵キャラが、ゾロゾロゾロとやってくるのだ。しかも、トンネルはひとつだけじゃないらしい！



➡アンドアジェネシスの大きさはあまり変わっていない。一見すると初代『ゼビウス』の写真のようだな。



➡これがじつは重要な意味をもっている、らしい。ソルバルウの地上照準がワイドになってるのがわかるね。



➡ピラミッドの下部のへこんだところから、なかへ入れるのだ！　でも通り抜けだけ。アイテムがあるかも。

空中戦！



⬅新キャラが飛来しているなか、空中から海をみおろしている、ってとこかな。ゼビっぽくないかんじだ。



⬅完ぺきな空中戦。空には雲まで浮かんでいる。どうもソルバルウのもってる弾が右と左でちがうようなカンジだけど……。

敵キャラをズラリご紹介

ザカート（空）



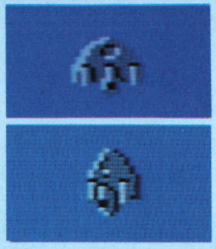
ザカートとほとんど同じ型をしている。やはりザカートシリーズの敵がいくつかいるのだろうか？

NEW（空）



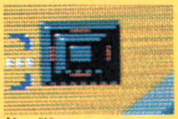
トーロイドにシールドをつけたようなかんじだね。でも近よって撃つと、ソルバルウ自身も道ずれに爆破される！

NEW（空）



テラジっぽいね。旋回して飛行する新キャラだ。カブトガニ型戦闘機の改良型新種だろう。一度にたくさん出てくるようなので、注意が必要。曲線的な旋回が、初代『ゼビウス』よりぐんと美しいのじゃ。

デロータ（地）



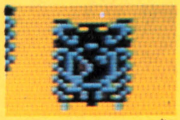
赤い光がチカチカとまたたく。バーラ型デロータというかんじだ。"SXV"のキャラデザインは全体的にシカクイ。

グロブター（地）



グロブダーは有人の水陸両用車だった。攻撃はしてこなかったが、スーパー版も、どうやらそのようだ。

NEW（地）



グロブダーがえらく格好よくなったカンジ。わりとデカイ。完全に新しいキャラだ。動きにクセがありそうだ！

NEW（地）

これも新しい地上物。ちょっと見には、バーラのようだけど、なんと影があるっ!!『ゼビウス』のソルに使われてた影なんだけど、影のある地上物は、これだけじゃないらしい。もしかしたら空中物かもしれないっ!?

SXVはこーゆーゲームだ！

ウホホーイ。あの古典的名作『ゼビウス』の続編なのだ。バンザーイ！『スーパーゼビウス　ガンプの謎』(仮題)。ご存じのとおり、自機ソルバルウの2つの兵器ザッパー（対空中物用）とブラスター（対地上物用）で敵とたたかう、縦スクロールのシューティングゲームだ。と、基本は変わんないけど、アドベンチャー的な謎解きも大いにあって難しい超期待作。この内容をくわしくお教えするもんねー、なのだっ。

やっぱり今度も南アメリカが舞台らしい。その証拠に、ファミコン版『ゼビウス』にはなかった〝ナスカの地上絵〟が、バーンとあるのだ。

アンドアジェネシスも健在だ。しかも、なんとその内部に入っていくんだぜ。グワーン！そのまた先のスペースコロニーに人工知能ガンプ、つまりゼビウス軍の心臓部がある。それを破壊するのが目的なのだよ。

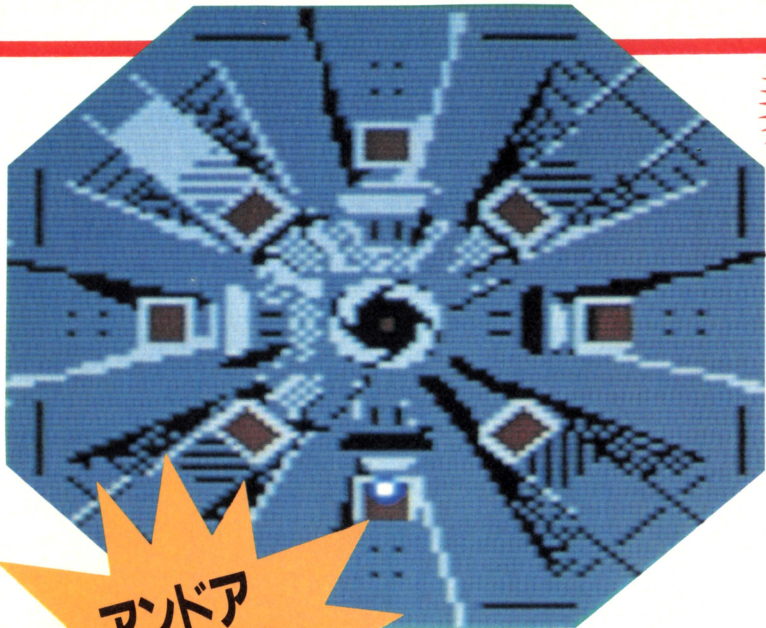
マップもズイブン複雑怪奇。建物のなかにはいれるし、森林地帯の内部にも行くし、空中戦もある。洞窟のなかを進むエリアもあるのだ。各エリアごとにある〝謎〟をとかないと次のエリアへは進めないのもツライ。永遠にループするから、ちゃんと敵キャラは破壊して、アイテムなんかを探さなきゃなんないのだ。

敵キャラは60種類以上。影がついているし、すべてデザインが一新されて立体的。パワーアップアイテムをとると、ソルバルウの地上照準がぐんとワイドレンジになるのもリッチだぜ。

エリアは全部で20以上っ!! なにしろ1メガビット＋256Kビットだから、奥が深い(価格はそのために4,900円)。ソルもスペシャルフラグも、ちゃあんとでてくるから、泣けちゃうのだッ。

スクープ！

新ゼビウス誕生!!



アンドアジェネシス！

⬆構造が複雑化して、赤いアルゴが7つにもなった。このなかへ入るのはコワイ気がする。



⬆平地から海のエリアへ入るところだが、ちょっと要塞風なカンジがするのがオソロシー。グロブダーも泳いでるし、この先は難しい、と見た。

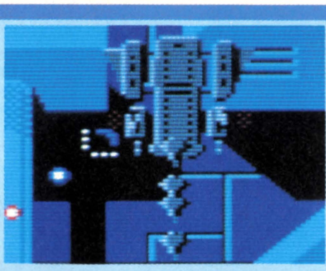


ソルバルウも進化したぞ

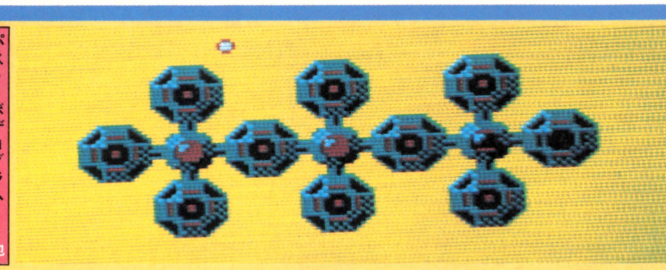
飛行高度が高いと影がみえるのだ。ザッパーは、やはり左右あわせて2基。なんだか懐しいかんじがするね。

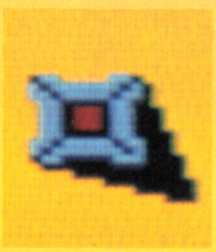
NEW 空

すごい！　大型の新しい敵キャラが出た。撃ってくる弾もバキュラいろ（鉛色）で、強そう！　テラジより絶対強いね、こりゃ。編隊を組んで飛んでくるかどうかは不明だけど、ヤダネー、こんなの。



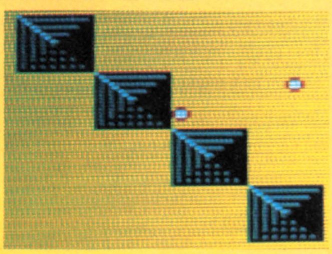
バストーボザログラム 地



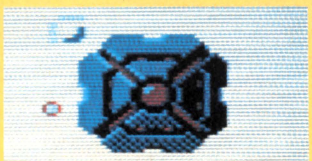


バーラ 地

エネルギーの貯蔵庫、バーラだ。攻撃はしてこない。バーラにもシマシマもようがついて、やっぱりハイテックな感じになっておりますな。



ガルデロータ 地



ガルデロータもしかくい。ガル、とはゼビウス語で大きいことを意味する。ブラスターでバギュンと破壊してしまおう。

バストーボザログラム。バストーはゼビ語で10。ボザは連結。つまりエネルギー弾発生器が10個つながったものだ。まんなかに3個ある中心部を爆破すると、全部こわすことができる。地上照準がワイドレンジになってると簡単だ。

◀ファミ通HARD&SOFT情報▶
ファミコングッズ通信

ファミコン通信の中に、いったいいくつ「通信」をつくれば気がすむんだっ！　とゆー罵声をあちこちで浴びせられつつオープンした、このファミコングッズ通信。おもしろグッズから新製品、ハード情報まで、毎回大解剖していくから、楽しみにしててねっ。

ワイヤレスファミコンってなんだ？
JOYRADAR

●HAL研究所
8月5日発売予定
5,500円





↑写真上はファミコンに『JOYRADAR』を接続中のロバート博士。下はゲームにのぞむ同氏の余裕。

さあ、FG通信の光り輝くオープニングをかざるのは、この『JOYRADAR』なのであった！　かのジョイボールをつくり出したHAL研究所からの期待の新製品。ジョイボールにさんざんお世話になった人、今度のこの『JOYRADAR』にもお世話になってみませんかあ？

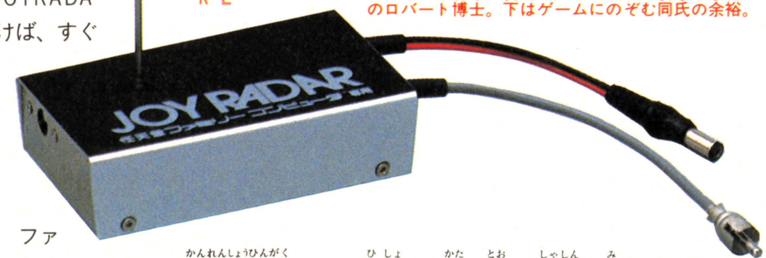
もうコードは必要ないのだ。

簡単に言ってしまえば、この『JOYRADAR』は、テレビとファミコンを切りはなす機械なのだ。

普通、ファミコンとテレビってゆーのはコードでつないであって、そのコードの届く範囲でしか遊べないよね？　それが切りはなせるってことは、テレビからはなれた所からでもゲームできるってこと。

それにテレビさえあれば、いちいちコードをつなげなくても遊べるから、友達の家とかおばあちゃんの家とかでもファミコンと『JOYRADAR』さえ持ってけば、すぐできちゃうわけなのだ。

こーんな便利なもの、本当にできちゃっていーのだろーか！　ファミ通編集部はさっそく、ファミコン関連商品学の権威、ロバート・F・鈴木博士を、発売元HAL研究所へと派遣し撮影にのぞんだ。



↓これがその『JOYRADAR』だ。送信アンテナとDC出力、RF入力端子がついている。

秘書Aの㊙報告

「ロバート博士はとてもきれい好きな方なんです。ご自宅で研究のためにファミコンをなさるときも必ずコードは取りはずして箱にしまわれるんですよ。でも内心、いちいちコードを接続したり、はずすのはめんどうだと思われていたに違いありません。ですから、この『JOYRADAR』には、かなり注目してたようです。取りつけも簡単ですし、小さくて持ち運びもできます。博士のように忙しい方にはうってつけの製品ですね」

と、秘書Aが語る通り、写真を見てもらえれば、博士が『JOYRADAR』にかなり興味を持ったことがわかってもらえるよね。

一秒たりともファミコンから離れられないスーパーゲーマーを目指す諸君！　これはおすすめできるファミコングッズだぜっ。



↑HAL研究所のスタッフと記念撮影。これからもいい商品を研究開発してくださいね。

▶ロバート・F・鈴木博士TMの研究レポート

みどりの窓口



コントローラー研究の権威である僕は、実はボードゲームなどにも大変興味があるのだ。ひそかに『モノポリー』や『人生ゲーム』、そして『スクールパンチ』までコレクションしている。そこで今回のみどりの窓口では、スーパーマリオゲームについてお話しよう！　僕としてはチビマリオの状態のコマが、小さすぎるなんて思ったりしたわけだ。こういうのはどうだろう？　初め小さい人形で、キノコを取ったら空気を入れてふくらます。アイデア1つで、笑えるゲームに大変身できるってわけよ。

一味違うボードゲームもまた楽し ●バンダイ　発売中　2,000円

スーパーマリオブラザーズ ©任天堂



⬆これがパッケージだよーんっ。

マリオ人気はとどまるところなしって感じだけど、今やクツからアイスクリームまで、何でもかんでもマリオづくしだぜ。このマリオのボードゲームもそんなマリオ人気にあやかって出てきたのかもしれないけど、2人～4人で楽しく遊べて、なかなかいーんじゃないかなあ！



⬅クッパ大王に挑戦！　うまく飛びこそうぜっ。



これがいわゆる進行カードたちです。➡



⬇全体図はこーなってるのだ。

▌新タイプのボードゲーム

ひとくちにボードゲームと言ったって、すごろくみたいなのや、人生ゲームみたいなのや、いろいろだよね。このマリオのボードゲームは、進行カードをひいてコマを進めていく、新しいタイプのボードゲームなのだ。



⬆クッパだァーッ！　でもなんか笑えちゃう顔だぜ。

ファミコンのマリオと同じ様にワールド1から進んで行き各ワールド最後でフラッグポールを飛びこしてクリアーする。ファミコン版と違うのはワールドが8までじゃなくて、5までだってことかな。ワールド5まで無事クリアーしたら、最後の難関、クッパ大王を飛びこして、ピーチ姫の所へ着地する。それでゲームは終わり、一番早くピーチ姫にたどりつけた人の勝ちーっとゆーことになるのだ。



⬆4人用ゲームということで4色のマリオ君がいる。



ジャンプ台を使うキノコ。けっこうムズカシイ。⬆

▌じゃ、遊び方の説明っ！

各プレイヤーがそれぞれ5枚ずつ進行カードという、マリオを進めたり、敵を進めたりするカードを持ち、それを出して自分のマリオを動かして行く。というのが基本パターン。

そして何よりもこのゲームのポイントになるのが、各所で必要になってくる、ジャンプ台でマリオを飛ばすテクニック。

ちなみにロバート博士は誰よりも早くクッパの手前まで到着していたにもかかわらず、クッパを飛びこすことができないで、けっきょくビリになってしまったのだ。博士いわく、「コントローラーとは基本的に指使いが違いますから」。なんとなく言いわけに聞こえるが、ファミコンの上手、下手はボードゲームでは関係ないってことはわかってもらえたでしょ？　つまり、ファミコンしたことないお母さんやお父さんも入れて家族みーんなでワイワイやるにはピッタリのゲームなのだ。一家に一台は欲しいゲームですな!!



大っきいマリオ。丸みがあってセクシーでしょ？⬆

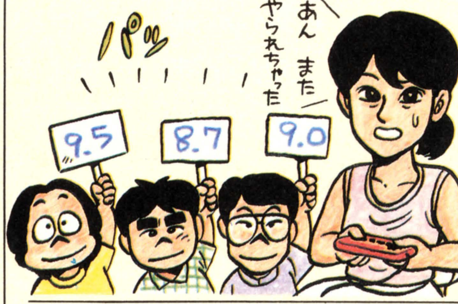


ファミ道楽

発行所
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
ファミコン通信編集部内
ファミ道楽編集部

第1回ファミ道楽ゲーム大会開催っ!!

近ごろのゲーム大会ブームに便乗して、なんとこのファミ道楽でもゲーム大会をやることになった。といっても、道楽のゲーム大会じゃないよ、真剣勝負のゲーム大会だぜ!!ファミ道楽はまじめだもんね▼てなわけで、希望者はハガキになんでも5種類のゲームのハイスコア(正直に)と名前、住所、年齢、職業(学年)、電話番号を記入のうえ、『ファミ道楽ゲーム大会係』まで申し込んでください。書類選考のうえ、20名に参加権をあげます(合格者には、電話するよ)▼でもって、日時は8月23日(土)の13時から17時まで。場所は南青山のファミ道楽編集部内!! 競技種目は㊗ゲーム5分間のハイスコア、㊗ゲーム5分間の秘技探しなど。優勝者には、なんと5000ガバス+カートリッジ1本をプレゼントしちゃうぞ!! 申し込みの締め切りは、8月11日(日)必着。びしばし応募しようぜっ!!



『オホーツク』制作順調!!

――ファミコン用特別アトラクションも付いて――

3号でもちょりっとお知らせしたアドベンチャーゲーム『オホーツクに消ゆ』だけど、制作は順調に進んでるぞ。作者の堀井雄二さん(『ポートピア』や『ドラゴンクエスト』の作者だよ)がいま、シナリオをファミコン用に書き直している最中なんだけど、第一の殺人が起こる東京のシーンは、もう大体完成しちゃったようだ。

またファミコン版『オホーツクに消ゆ』では、パソコン版にはなかった特別のアトラクションを、ふんだんに使っていくつもり。この辺のことはまだヒミツだけど、堀井さんがしっかりと練ってるところだから、楽しみに待っててね。

そういえば、新着ゲーム通信の森下さんも、『オホーツク』のファンらしいのだ。「早く記事書きたい」って言ってんだよね。じゃ、続報はまた今度っ!!

好評！　隠れキャラシリーズに続けっ!!
第1回裏コマンドパフォーマンス大会

ゲーム名	評価	効果	寸評
ゼビウス	△	無敵	奥の深いゲームで、16エリアクリアーできない人もいたはず……。
スターソルジャー	×	裏へ	メモリがあまったからだろうけど、裏つってもマップは同じだからなあ。
魔界村	▲	ラウンドセレクト	これも『ゼビウス』と同じ意見だけど、コンティニューだけでもよかったね。
ゲゲゲの鬼太郎	×	フリープレイ	うーん、やっぱり興味が半減するよね。キンチョー感がないからなー。
グラディウス	◎	フルパワーアップ	これは大成功。使える数を制限したところが、よかったね。
B-ウィング	△	ウィングセレクト	こういう隠れ機能を裏コマンドでやるぐらいなら最初からあった方が……。

2回ほどお休みしてしまったけど、あまりにも好評なので、またまたやってしまったパフォーマンス大会だ。で、原稿を書いていて思ったのが、わざわざつけなくてもいいのに、というようなコマンドが多いこと、多いこと。まあ、そのおかげで禁断の秘技なんてコーナーが存続してるんだし、読者もガバスがもらえてうれしいなーだし、僕もそう強いことはいえないんだけどね……困ったな。

選抜ファミ通野球リーグ戦成績

(第6節　7月8日まで)

	試	勝	負	分	率	差	本塁打
巨人	40	24	14	2	632		77
阪神	45	27	18	0	600	0.5	69
ヤクルト	37	22	15	0	594	2.0	66
広島	37	16	18	3	471	6.5	51
大洋	39	14	23	2	378	10.0	53
中日	36	10	25	1	286	13.0	58

※各チームの担当者　阪神＝東府屋ファミ坊、巨人＝アルト鈴木、大洋＝ガスコン金矢、中日＝ＦＥ浜村、ヤクルト＝ひらんや高橋、広島＝特派員田中

■今節の成績

阪神20―18巨人
大洋16―9中日
中日13―12広島
中日15―1大洋
広島5―4中日
巨人19―10中日
阪神11―7巨人
阪神9―8広島
阪神14―7中日
阪神14―7大洋
ヤクルト20―14阪神
ヤクルト8―6大洋
中日15―2巨人
広島10―5阪神
広島10―10巨人
広島15―10中日
広島23―5大洋
巨人15―6阪神
巨人32―11ヤクルト
阪神12―6中日
阪神13―4大洋
阪神13―7広島
阪神14―13広島
巨人14―7阪神
巨人19―1広島
巨人18―10中日
巨人24―13大洋
広島11―6巨人
広島17―7大洋
大洋6―6広島
ヤクルト25―3広島
ヤクルト13―7広島

今週の㊕情報

今週は、荒井清和画伯直筆の紙尾明美ちゃん似顔絵色紙と『がんばれゴエモン！　からくり道中』のカートリッジを、たったのよりすぐり1名にプレゼントします。君の明美ちゃん像にいちばん近い女の子の写真(自分で写したもの)を同封して、応募してね。(東府屋ファミ坊)



明美ちゃんからのメッセージ

わたし、夏はいつでも夏バテしちゃうの。何を食べたら元気になるのかな？　みんな、教えてください。いまは『ゴエモン』に夢中なんだけど、いつも海に落っこっちゃう。かなしいな♡

FROM KONAMI
紙尾明美ファンクラブ会報 Vol.④

まず明美ちゃんの近況ね。『がんばれゴエモン！……』が発売されたので、大忙しみたい。でも「夏休み取って、大阪に帰ってくる」って言ってたよ。大阪の会員は喜べっ!!▼あと、コナミ本社に「明美ちゃん、いますか？」って電話するのはやめようね。明美ちゃんについての質問は、ファミ道楽にしてね。じゃっ!!



■ファンの集い企画大募集
会員数も1,000名を突破っ!!　会員証ができてないので、会員諸君になーんもファンクラブ会員のしるしを送れないのが残念なんだけど、でも、そろそろなんかもよおしをやりたいなとは思ってるのだ。みんなもアイデアを出そうぜ!!

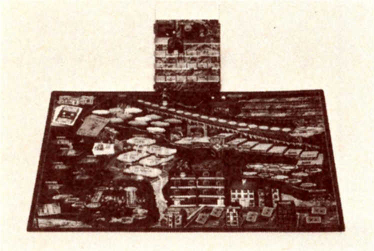
●もろもろのはがきの宛て先
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部内
ファミ道楽編集部○○○○係

INFORMATION

ファミ通インフォメーション

みんな元気!? いよいよ夏休み、ファミコンもいーけどたまには外に出て遊ぼーねーっ!!

魔界村がボードゲームになったっ!



魔界村ボードゲームは、2,000円でバンダイさんから発売中! 家族で遊べちゃう楽しいゲームだよ。

ファミコングッズ通信でマリオのボードゲームを紹介したけど、その第2弾とも言える『魔界村』のボードゲームが出たんだよっ! カードとチップとサイコロを使ってゲームを進めて行くんだけど、なかなか頭を使うんだよね。それにボードやカードのイラストがすごいのだっ! 敵のキャラクターなんか、ファミコン版のオドロオドロしさを再現してる。レッドアリーマーなんて、日ごろの恨み! とばかりに投げとばしたくなるぜ。日ごろファミコン版で先に進めなくて泣かされてる人は、このボードゲーム版でウップンを晴らすっつーのはどーだろーか? まぁボードゲームも運しだいで、全然進めないってこともあるんだけどね。

サウンドマガジンって何だ!?

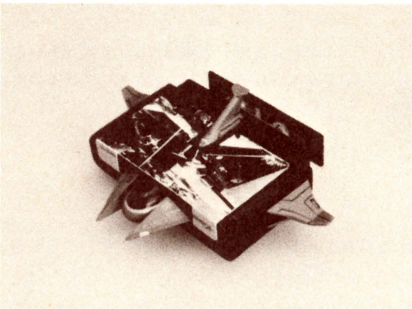


サウンドマガジンは全3巻で各2、000円。今世間をさわがせているあの『聖飢魔II』のデーモン小暮氏なんかも声の出演しちゃってるのだ。㈱CBSソニーより絶賛発売中だぜ。

本当、最近ってファミコンの関連商品がいろいろ出ちゃって、つくづくファミコン人気ってスゴイとか思ったりするんだけど、その中でもひときわ目をひくビックリ企画もんがこれっ。なーんとファミコンを耳で楽しんじゃおーつーのだから。このカセットの中には必勝法だの、元気の出るBGMだの、新作情報だの、とにかくもりだくさんな内容がつめこまれている。ファミコン疲れを解消するストレッチング体操なんつーのまで入ってるのだ! ファミコン命のゲーマー諸君にはかかせないものになりそーだぜ。

NEW PRODUCT

カセット戦隊だぜっ



こっちはビッグバイパー。カセット戦隊は各600円で7月から8月にかけてバンダイから続々発売されるよ。



ツインビーは8月中に発売予定。風のウワサでは、ウインビーも出るらしーのだ……!

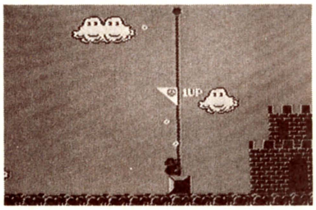
「ツインビーフリーク」っているんだよなあ。「最近『ツインビー』やってないから体の調子悪くてさあ」なんていう奴。『ツインビー』にかぎらず、『グラディウス』とか『マリオ』とか、しばらくやんないと禁断症状の出ちゃう奴。そーゆー人に何かプレゼントするとしたら、これしかないってゆーおもしろグッズが出たぜ。

このカセット戦隊、ゲームのファンなら思わずポケットに入れて持ち歩きたくなるにちがいないのだ。なんたって一見ふつーのカートリッジから、手が出て、足が出て、頭が出て、ついにはツインビーに! ビッグバイパーに! 大変身しちゃうのだから。写真の2つの他にも、マリオやクッパ、ディグダグや鬼太郎、とマニアが喜びそーなキャラクターがそろってる。これからも『魔界村』のキャラクターや、子泣きじじいや、いろんな人気キャラが続々と登場してくるから、お気に入りのキャラが出たらぜひドーゾ!

EVENT

ファミコンまつりだよ！

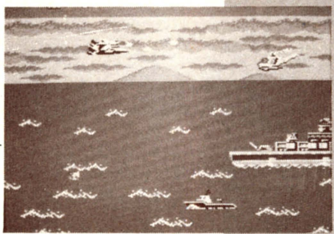
ファミコンまつりに関する詳しいお問い合わせは大丸神戸店☎078-331-8121まで。



いよいよ夏休み、みんなも遊ぶ計画がいっぱい！　だろうねっ。いつも１人でファミコンやってるキミ、夏休みこそ大勢の人の前でウデだめしするチャンスだぜっ！　というわけでファミコンのイベントのご案内だよー。８月１日から６日まで大丸神戸店（６階催会場）でファミコンまつりがあるのだ。ゲーム大会や、各メーカーの新作デモの紹介、自由に遊べるプレイコーナー、映画＆ビデオコーナーなどなど内容はもりだくさんっ！　行ってみるだけでもソンしないのは確実なのだ。家が近くの人、親せきが神戸にいる人、単にヒマな人、ぜひ行ってみようぜ。

チョップリフターのゲーム大会だよ

お問い合わせ先は
ダイエー津田沼店　☎0474-79-1174
ダイエー所沢店　☎0429-25-4879
ダイエー志木店　☎0484-73-5911
ダイエー川西店　☎0724-93-4811



チョップリフターのゲーム大会が始まるよー！　チョップリフターならまかせろっとゆーキミはぜひ行ってみようっ。ジャレコさんのゲームのキャラクター商品ももらえちゃうんだぜ。会期は下記の通りでーす。

８月２日（土）～８月３日（日）　ダイエー津田沼店　13時30分より。
８月９日（土）～８月10日（日）　ダイエー所沢店　13時30分より。
８月23日（土）～８月24日（日）　ダイエー志木店　13時30分より。
８月23日（土）～８月24日（日）　ダイエー川西店　13時30分より。

ファミコン道場に行こう

我がファミコン通信主催のイベントが、東急百貨店日本橋店で開かれるぞーっ。
得点競争の「ファミコン道場」、１秒間に何発打てるか「早打ち道場」、その他クイズやうら技、プレゼント、ファミ通発行の認定証など、これは絶対得するぜー!!
会期は８月15日（金）～８月20日（水）、会場は東急日本橋店７Ｆグランドホール、入場料はなんと無料！　なのだ。日ごろの練習の成果がばっちり認めてもらえるぜ！
（このイベントに関する詳しいお問い合わせは東急百貨店☎03-477-3111まで）

ナムコ夏のキャンペーンっ！

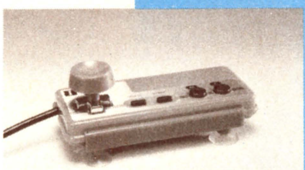
夏のナムコの3900プレゼントのお知らせだよっ!!
①『バベルの塔』、『ワルキューレの冒険』、『スカイキッド』のテレホンカードを3000名様に！　締め切りは各ソフトの発売日より３週間以内、当日消印有効だよ。
②送られてきた全はがきの中から上記テレホンカード３枚セットを900名にプレゼント。締め切りは９月15日当日消印有効。
③送られてきた全はがきの中から「ナムコザウルスＴシャツ」（下の写真のＴシャツだよ）を2000名様にプレゼント。①～③すべて応募はカートリッジについているアンケートはがきで。締め切りは８月15日当日消印有効でーっす！



PRESENT

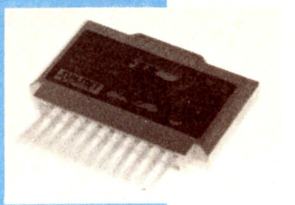
スーパーファミスティック!?

この✚ボタンの上のスティックが指にフィットとしてなかなか使いやすいのだっ。
（プレゼント提供（株）テクモ）



最近いろんなコントローラーが出てるけどやっぱり一人前のゲーマーになるためには、どんな道具も使いこなせなきゃねっ。とはいいつつも、少しでもやりやすいのを使いたいのは世の常。しかもあまり高いのはそうたやすく買えるもんじゃないし……。と思っているみんなにプレゼント。このスーパーファミスティックは、従来のコントローラーにつけて使うんだけど、これがちょっと✚ボタンの上にくっついてるだけで、ずい分違うんだよねっ！　これを抽選で30名様にあげちゃうよ。欲しい人ははがきに、スーパーファミスティック希望と書いて右下のあて先に送ってね。締め切りは８月15日必着。

コレクターズアイテムだぜェ！



この机上ブラシの裏面には、冗談みたいな「ブラシについてのお願い」が書いてあるのだ。
（プレゼント提供　サン電子）

異色の時代劇ゲーム、『東海道五十三次』のカートリッジ型机上ブラシを、抽選で10名様にプレゼントするよっ。中身はもちろん机上ブラシなんだけど、なかなか笑えるシロモノだぜ。欲しい人ははがきに『東海道五十三次机上ブラシが欲しいよ』って書いて下のあて先に送ってね。締め切りは８月15日必着。自分の住所、氏名を忘れずに書いてねーっ!!

●あて先　〒107　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー　ファミコン通信ＩＭプレゼント係

ジャンボプレゼント当選者発表

第2回目の当選者発表だよーっ。はたしてキミの名前はあるだろーかっ!! 当選者の諸君、今プレゼントはちゃくちゃくと発送されてるから、自分の名前があるのに、まだこないっ!! と怒る前にもーちょっと待ってみてね。すぐに届くはずだぜ！

①VHSビデオ
大阪府　橋本　誠二
①一眼レフカメラ
山口県　平田　浩二
③腕時計
神奈川県　杉田　説子
山梨県　遠藤　冒隆
埼玉県　中沢　克行
④ファミコン
神奈川県　中山　敏明
高知県　山下　哲人
神奈川県　福島　光一
大分県　岡本　有司
栃木県　高山　龍典
⑤ディスクシステム
神奈川県　村瀬　飛礫
神奈川県　清水　雅文
京都府　尾山　則之
岐阜県　吉田　豊
埼玉県　佐藤　学
⑥ラジカセ
大阪府　番匠　友紀
富山県　山田　聡
⑦ラジコンセット
岐阜県　新谷　将勝
山口県　柳井　浩
⑧CDプレーヤー
長崎県　小柳　哲也
神奈川県　斉藤　裕子
⑨ウォークマン
徳島県　工藤　佳孝
奈良県　山本　潤
東京都　坂下　亮
⑩アスキースティック
愛知県　細川　大作
岩手県　菅野　友和
山口県　藤村　君之
大阪府　西藤　義信
埼玉県　片野　真一
大阪府　有馬　純夫
⑪巨人戦チケット
東京都　久賀　真一
東京都　佐保　秀二
神奈川県　福岡　浩
東京都　加賀　桂介
東京都　上野　源
香川県　明石　英弥
埼玉県　佐藤　元一
東京都　加賀　美吉
長野県　松沢　一樹
東京都　地神　司
⑫阪神戦チケット
大阪府　杉本　貴彦
大阪府　荻野　正人
大阪府　田中　重光
兵庫県　近藤　恵子
大阪府　林　邦治
東京都　森　貴弘
大阪府　北村　周
北海道　藤村　幹夫
東京都　池本　和久
大阪府　西沢　弘人
⑬ファミ通グッズ
福島県　曲山　実
静岡県　田中　滋
栃木県　小林　正二
宮城県　加藤　一成
東京都　後藤　正道
山口県　宇野　一
東京都　大倉　賢一
埼玉県　加藤めぐみ
千葉県　川上　貴裕
神奈川県　横山　昌弘
神奈川県　水沢　一幸
青森県　漢人　雅巳
島根県　澄田　垂穂
島根県　高橋　祐介
秋田県　伊藤　俊輝
東京都　岩崎　康宏
東京都　斉藤　起堂
東京都　福地　徹郎
千葉県　石崎　正美
埼玉県　細川　真弓
東京都　高原　久嗣
埼玉県　酒井　誠
神奈川県　我田　一敏
東京都　菅生　雅臣
静岡県　塩沢　清美
愛知県　間瀬　健次
東京都　神谷　武保
東京都　湧井　浩之
京都府　山下　勝己
埼玉県　桜井　慎介
東京都　高野　樹輝
兵庫県　臼井　芳晃
三重県　岡崎　敬生
長野県　永沢　昌士
神奈川県　高倉　稔
大分県　大畠　正博

フロムナムコ

ファミコン通信の読者諸君！　元気にしているかな？　我がナムコットのスタッフはというと、梅雨どきのうっとうしさも何のその。毎日元気はつらつ、忙しく動き回っているよ。というのも最近ナムコットへの問い合わせの電話がめっぽう増えているのも原因のひとつなんだ。

やっぱりスーパーチャイニーズに続く新作3本の価格を、3,900円にしたということが、みんなのあいだでそうとうニュースになっているのかな？「さすがナムコ！　太っ腹だね」なんて声もちらほらと聞こえてきたりして。

ナムコットでは、これからもどんどん新しい話題を提供してみんなをびっくりさせるつもりなので、楽しみにしていてね。

また、誰よりも早く情報を知りたいという熱烈ナムコファンのきみなら、ナムコット情報局のことはもう知っているよね。平日夕方6時から、翌朝9時まで、日曜・祭日なら一日中、☎03-756-7651 に電話すれば新作ゲーム情報やゲームテクのヒント等、ナムコのカセットのことが詳しくわかるよ。まだ電話したことがなければ、ぜひかけてみてね。ただ、間違い電話しないように、くれぐれも正確にダイヤルしてね。

ナムコットでは毎日真剣勝負の連続でがんばっているから、みんなも真剣にゲームに取り組んで、鋭い質問を投げかけて欲しいな。

ごめんなさいっ！

●創刊3号、2ページ。目次『ファミ通㊙情報部』の所で〝バルトロン無敵〟とありましたが、この内容の記事は掲載されていませんでした。関係者の方々と読者の皆様の混乱を招いたことを、おわびいたします。

●第4号、19ページ『バベルの塔』のフロアー14、15、21の写真を、誤って掲載してしまいました。(株)ナムコの方々と読者の皆様に、多大な御迷惑をおかけしたことを、おわびいたします。

●第4号74ページ『最新ゲーム通信』内『テラクレスタ』の写真の説明のところで、まちがいがありました。〝一番悪いやつがこのマンドーラ〟とありますが、〝大型母艦ダイコン〟でした。しかも一番悪いキャラは〝マンドーラ〟ではなく〝マンドラー〟です。日本物産の方々および読者の皆様、大変ご迷惑をおかけしました。

●第4号の35ページ『バナナ』で、9面と14面のコピーが逆でした。また14面の所で〝解ける〟とありましたが写真の例では解けません。ビクター音産の方々と読者の皆様に御迷惑をおかけしました。ごめんなさい。



ファミコン通信 おすすメディア

夏休みのマッタダナカ！　みんな宇治金時、食べてるかな!?　いや、ボクは抹茶がダメなんです。しょうがないなあ、そういうキミにはおすすメディア!?



BOOK 本

●ファミコン・ソフト完全総カタログ



ビデオマガジン
アビック別冊
800円
リットーミュージック

ハデなひょーしー！　といっても、小さなお子様向けの感じというのではなくて、どちらかというと大人向けの様相。なにせ、表紙のイラストレーターがみうらじゅんだもんねー。

タイトルが『ファミコン・ソフト完全総カタログ』そして『ドンキーコング』から『スターソルジャー』までファミコン・ゲーム130本のすべてがわかる！　と横に書いてある。なるほどねー、と言いながら、目次を見る。「この本の正しい使い方」という文章がありました。

「この『ファミコン～』は、高校生～社会人までを対象にした、初のビジュアル・ファミコン・カタログです」――わー、なかなか書いてあるう。読者対象を高い年齢に設定してあります！と最初に書いてある、割りきり方と勇気には、とても恐れいります。そうなんだ！　おじさん、おばさんたちも、しっかり遊んでんだかんなあ(夜中、ビールを飲みながら『ドラゴンクエスト』をする、など)。

さて、つづき。「昭和58年7月に任天堂より発売された記念すべき第1弾ソフト『ドンキーコング』から、～『スターソルジャー』(ハドソン)に至るまでの、計130本のソフトを完全網羅！」ここで、ふーん、ファミコンってすっごい昔からあったような気がしてたけど、まだ3年ちょっとしか経ってないんだなあ――と気づく。

あとまだ、「この本の正しい使い方」はまだまだつづくのですが、全部引用しちゃうと楽チンなんですがそうもいかないので、えーまあとにかくこの本を要約すると、130本のファミコンソフトのメーカー名、価格、発売年月、そのソフトのジャンル、ジョイスティックの必要性、ファミコン偏差値(操作性、グラフィックなど6つの要素で示した6角形型グラフ)、ウラ技などがキチンとまとめられたカタログでーす、となります。けっこうきれいなページ構成がうれしい。それよりもなによりも、巻末にあるタイトル別、メーカー別、ジャンル別、発売月順という4つのインデックスが便利です。

ウン、ソウナノダ。ファミコンは小さな子供さんたちだけのものではないのだ。ゲーム名が2つ3つしか言えない、オナカの出たオジサンたちが、ただ純粋に「ゲームとお友だちになりたいなー」って思ってもいいだろ！　なあ、おい！

ですから、オトナのファミコン予備軍のみなさんは自分の部屋で、ああ、あのゲームはこんな内容だったのかあ、と知識をふやすのにご利用ください。古いソフト、ブームが去ってしまったソフトの中にも、いっぱいおもしろいゲームがあるんですから。

●SF映画の冒険



石上三登志
400円
新潮文庫

注意書き――この本の紹介のところだけ、「ですます調」をやめ、「だである調」にさせていただきます。そうじゃないと、どうも調子が出ないものでして……。

このファミコン通信が、小学生の読者を中心とした層にターゲットをしぼり込んでいるのなら、この『SF映画の冒険』をここで紹介するのは、ちょっと〝ハズレてる〟かもしれない。なぜなら普通の小学生――熱狂的なSFマニア以外の小学生という意味――では、この本になにが書いてあるのか、さっぱりわからないと思うからである。この本がおもしろく読める層とは、現在高校生、いや、大学生以上で、SF映画が好きあるいはスペースシューティングゲームが好き、『スターログ』や『宇宙船』を読んでいる人、ということになろうか。

ファミコン通信のワクに当てはめて言えば、アクションゲームの世界に足をつっ込んだ原因が、アクション重視のSF映画へのあこがれだった人、といったところか。もっとくだいて言えば、『スターウォーズ』の戦闘シーンや、『スタートレック』(もちろんテレビ版のほう。見てい

る者を楽しませるために、必ずと言っていいほどフェイザーなど、いわゆる〝弾導が肉眼で見ることができて相手を激破する武器〟を登場させてくれているので。攻撃シーンは派手なほうがいいのだ)が頭のどこかにコビリついていて、シューティングゲームをあきずにやっている人を指す(のかな!?)。

ＳＦ映画の戦闘シーンがシューティングゲームを生んだ。そう言いきってもけっしてハズレではないと思う。

さて、この本の内容であるが、ＳＦ映画の大きな転機、「スターウォーズ」から始まり、昨年の大ヒット作「バック・トゥ・ザ・フューチャー」まで、ここ数年の有名ドコロはすべて取り上げているのはもちろん、しかし××××の例で言えば……などという引用された古今の映画が何百いやそれ以上、いろんな形で登場してくる。まつわる人をからめたり、内容的につながりを求めて、１本のＳＦ映画の紹介文の中に、いくつもいくつもそこから派生した関連ＳＦ映画の名があがる。好きな人には、本当にたまらない本だろう。文庫本で、お値段も手ごろだ――。

※「ファミコンの雑誌にこんな本の書評があるぞ！」と、たまたま視線をとめてくれたあなた。お互い手を結んでがんばりませんか！　だって、まかりまちがっても小学生、中学生がこういう雑誌を作っているわけはないのです。大人の人の反応もほしいんですけど……。ファミコンもゆくゆくは、もっと大人のはんちゅうになってくるはずですから。がんばれ、大人！

MOVIE 映画

●おニャン子・ザ・ムービー 危機イッパツ!

おニャン子クラブ、桃井かおり他
配給　東宝株式会社



Recommended!

ドカーンと売れたアイドルを主役にして映画を撮っちゃう、これはずーっと昔からあるパターン。でも、今回はスケールがちがうぞ。どおーんとまとめて24人！　キャー！　新田、国生、福永、高井〜！　おニャン子クラブ主演の映画「おニャン子・ザ・ムービー　危機イッパツ！」が８月23日より東宝邦画系で公開されます。

監督は原田真人、「ウィンディ」の監督や、菊池桃子ちゃんの「BOY」の脚本を務めた人です。共演は、桃井かおり、関根勤、原田遊人、宮川一朗太、手塚真、伊武雅刀、山口良一、原田芳雄、安岡力也など。いろいろご出演なされますねー。

おニャン子を率いる女性プロデューサー役の桃井かおりとその息子の原田遊人、そしておニャン子たちで巻き起こされる、さまざまなエピソード。そして、横浜球場で行なわれるおニャン子のコンサートを破壊しようとする隠れおニャン子ファンの男。おニャン子たちは、無事コンサートを終えることができるか!?

でもねー、みんなストーリー関係なかったりするんだよね。お目当てのおニャン子が出てくるだけで大満足！　なんてね。まあ、アイドル映画とはそーゆーものでしょう。

しかし、今さら言うのもなんですけど、すごいね、おニャン子って。今現在、ファンクラブの会員が19万人弱いるんだって。出したレコードもＥＰ、ＬＰ合わせて30枚以上で、それぞれのきなみチャートのトップに上がってきている。やっぱりこのイキオイで、映画もつっ走っちゃうんでしょうか？　キミは観に行く？　あ、やっぱりそう、ふーん。

なお、とんねるず主演の「そろばんずく」が、おニャン子の映画と同時上映されます。こちらは、森田芳光監督作品。　そうかあ、おニャン子ととんねるずか！　しょうがねえなあ、フジサンケイグループ！　子猫のあとに、まだこういうのがひかえてたのか。まいったまいった。

夏休みももう終わろうかという頃の公開ですが、ま、パーッと陽気に友だちつれて、近くの映画館へ。どちらもトコトン明るい映画であることはまちがいなさそうですので。

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION NO.5

ダイヤモンドホースシュー・レビューだ

東京ディズニーランドで、食事をしながらショーを楽しんでみましょー。
今回は、ウエスタンランドにある西部風サロンがお話でありますです！

今回は、ウエスタンランドで行なわれているショー、「ダイヤモンドホースシュー・レビュー」をご紹介します。このショーは、アメリカ西部で1850年から1870年ごろにかけて演じられていたものを基本に構成されています。ショータイムは約30分間。当時のサロン風に造られたステージと客席で、ゆっくり食事を楽しみながら、ショーが観られる――気分はもうほとんど西部劇っていう感じです。

西部の風景がスライドで映し出されたあと、４人の〝ダイヤモンドホースシュー・ガールズ〟による歌と踊りが繰り広げられます。衣装がこれまた凝っていて、その当時のまんまなのです。そして、〝スルーフットスー〟っていうホステスが客席のゲストを交じえての掛け合いで、場をさらに盛り上げてくれます。続いて、ホストの〝ダイヤモンド・ジム〟、コメディアンなどが登場し、そして最後は極め付け、〝シュー・ガールズ〟によるフレンチカンカンで幕！

もちろん楽しいのも楽しいんですが、すごい練習を積んだんだろーなーと、〝芸〟を観て感動できるっつうところもあります。



ギネスブックにも「最も長期間にわたって繰り広げられているショー」として載っている、このレビュー。同じ場所で、夜は、もうちょっと豪華になったディナーショーが楽ししめます(「フープディドゥー・ショー」、これは予約制)。

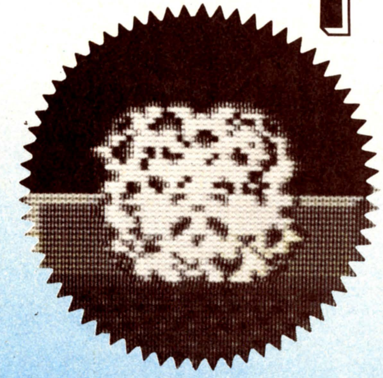
ネギに貝割ればかりのせてるんじゃなく、たまにはショーを観ながら、お食事しましょー。

ファミ通町内会

納涼大花火大会

猛暑なんてふっとばす

1



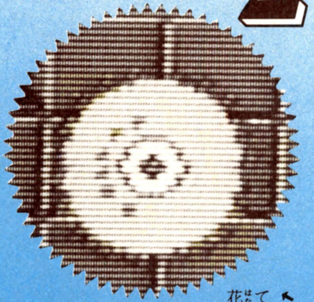
←火をつけて敵にころがして大爆発。まぁ、ネズミ花火の一種だと思えば間違いない。舶来モノの花火で、産地はもう水没してしまったとか。

3



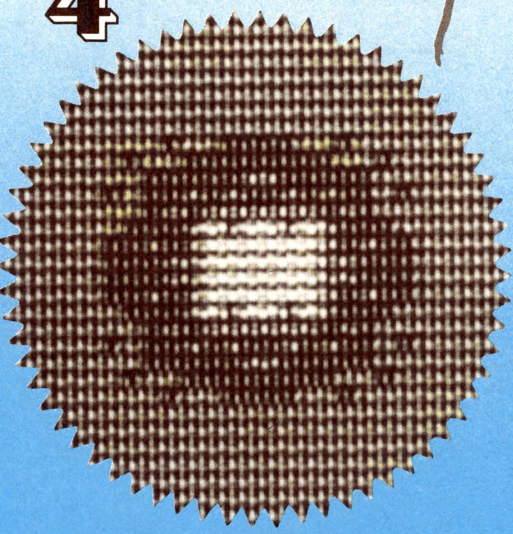
↘どことなくオリエンタルなふん囲気がする花火。花火が火の花だったとあらためてわからせてくれるぞ。

2



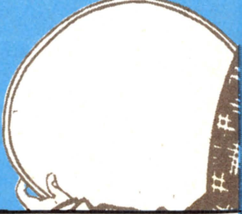
↖野球の応援にドラ、カネが禁止ってのは聞いたことあるけど、祭りの花火に笛が禁止ってのはミョーだね。

4



↑まいどおなじみ、知る人ぞ知る、かの有名な花火なのだ。ファミコンユーザーの3人に2人は見たことがあると、自信をもって断言できるな。





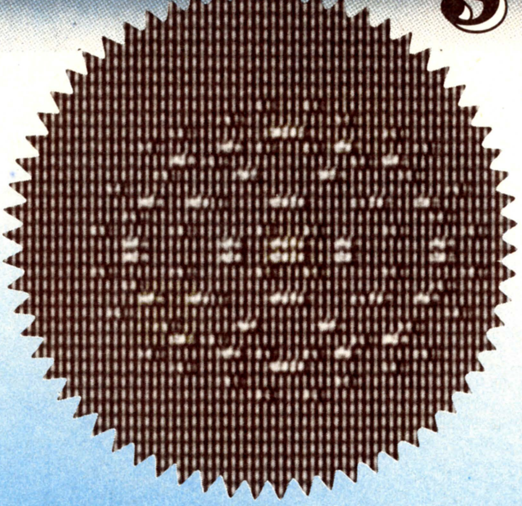
ファミ通町内会クイズ

いつもやせほそっているキャラは？
（静岡県　前田真明　会員番号 900013）

答えは次のページにあるよ～ん

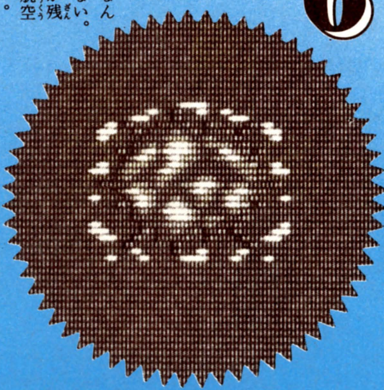
花火といわれてもすぐにピンと来ないで、しばらくしてからパック売りの線香花火か、せいぜい蚊取り線香(ほら、夏になると必ずTVでやるでしょ)しか連想できない子供たちが増えている。本物を見たことがないなんて、季節感がとぼしくって寂しいね。よしっ、ほんじゃあ、町内会では、せめてファミコンを使って季節感たっぷりの(ん!?)花火大会するぜ。

5



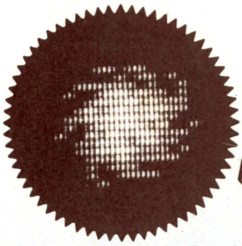
↙なんてったって純和風。本物の花火職人がデザインして打ちあげてるんだから間違いない。遠くにキラリと光る、お星さまがアクセントだ。

6



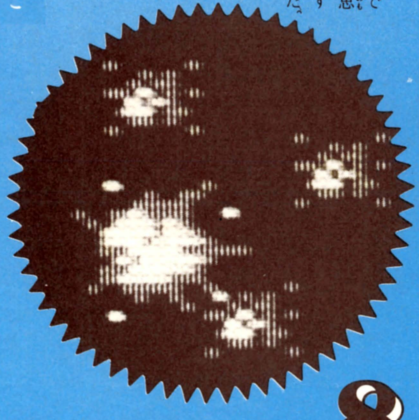
↓海の上での花火なんてなかなか見られない。カラーじゃないのが残念。見たきゃあ、航空事故を待つしかない。

7



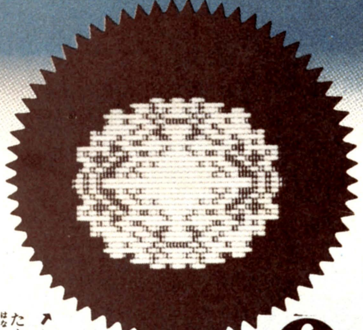
↙さんしょは小粒でピリリと辛い。小さいからってバカにしちゃだめ。なんせ生きてる!?

8



↓たまの休みは昼まで・・・グーグー、寝よーと思った時に限って爆発するのが運動会の花火だ。

9



↖ミトコンドリアか雪の結晶か、はたまた長ねぎの断面図か? こんな花火もあるんだね。類似品にご注意。

10



↖普通は花火が飛び散るところを、これに限って収縮する。花火界のブラックホールだ。



大花火大会 解答募集中

この花火大会は、そっくりそのままクイズになっているのだ。どの花火が、なんというゲームの、どのキャラが、どうなったところかを詳しく書いて送ってくれ。正解者には抽選で5名に500GVSあげるぞ。それから今回の企画の協力者、東京都の大森実くんには500GVSをプレゼントする。楽しみにね。

●あて先

「納涼大花火大会の解答だよ」係

ファミ通町内会格言

とらぬコインの1アップ

(長野県　今井謙介　会員番号 900014)

●クイズの答え

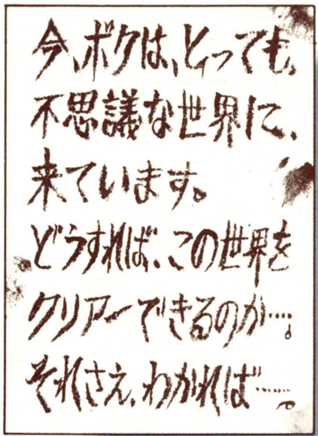
ゲッソー

大ファミ少年コーン・ミステリー・スペシャル

OOFAMIBOY "COON"'S MYSTERY SPECIAL

配達された1通の手紙

やぁっ、毎度おなじみ、宇宙一のファミコン大好きっ子、大ファミ少年コーンだよ、みんな元気してた!? 毎号このコーナーでは、ボクに勝るとも劣らないファミコン大好きっ子が集ま、り、いかに自分が大ファミ少年であるかを競いあってるんだけど……。今日はちょっと趣向を


今、ボクは、とっても、
不思議な世界に、
来ています。
どうすれば、この世界を
クリアーできるのか…。
それさえ、わかれば……。

変えて、読者から送られてきた1通の手紙を紹介したいと思うんだ。

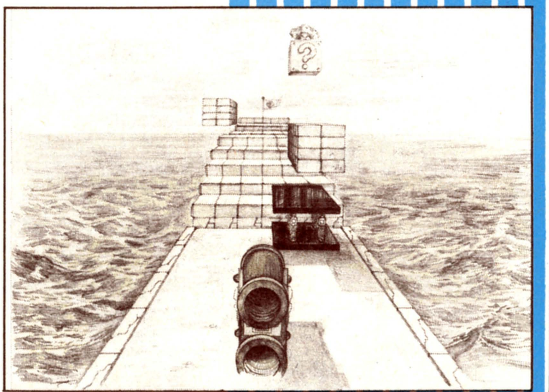
その手紙ってのが……ちょっとヘンな手紙なんで、できればみんなにも一緒に考えてほしいんだけど……実は、『スーパーマリオブラザーズ』の世界から来たものだったんだ。いや、ボクも最初はウソだと思ったんだけど、一緒に入ってた手紙やスケッチを見ると、どーも、本物っぽいような気もしてくるんだよね、ちょっとその手紙を読んでみるね。

「前略、大ファミ少年コーンさま。うちのお兄ちゃんを助け出してください。お兄ちゃんは、マリオの世界に連れてかれちゃったんです。

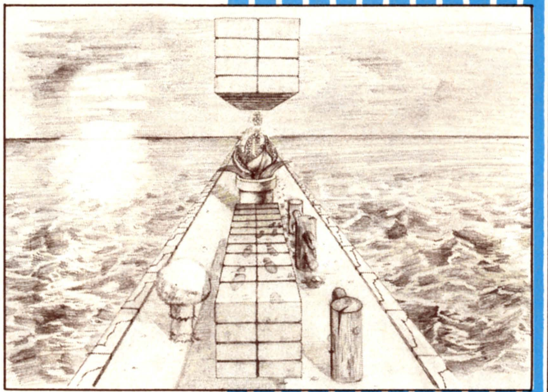
お兄ちゃんがいなくなったのは、ちょうど1ヵ月位前のことです。2人でファミコンをやっていて、ボクがちょっとトイレに行ってる間に、お兄ちゃんはいなくなっちゃったんです。最初はお友達のとこに行ってるのかと思って、あまり捜しもしませんでしたが、やがて家の中のどこにもいないことがわかり、両親に話して、あちこち捜して……。でも、結局みつかりませんでした。

お父さんは「日ごろ『マリオ』みたいなゲームを作りたいっていってたから、東京に出てプログラマーでもやってるんだろう」と、半ばあきらめていたのですが……、ある日突然、お兄ちゃんから手紙が届いたんです。手紙には力ない文字で、「どーやったらこの世界をクリアーできるのか!?」と書いてあり、自分のいる場所を書いたスケッチを同封してあったのです。コーンさん、見てもわかるよーに、ここは、あきらかに、『スーパーマリオ』のどこかのワールドです、今、お兄ちゃんは、マリオの世界のどこかで、ウロウロしながら助けを待ってるんです。お願いですコーンさん、お兄ちゃんを助けて!!」

そしてこれがその手紙とスケッチだ。どうだい、かなり真に迫ったふん囲気があると思わないか!? おそらくこのお兄ちゃんってのは何かの拍子に4次元空間に迷いこんでしまい、そこからテレビのなかのゲームワールドに入りこんじゃったんじゃないかな。ふーむ、手紙には「コーンさんなんとかして!!」って書いてあったけど……。そうだな、宇宙一の大ファミ少年を自負するコーン様のこと、なんとかゲームの世界に入りこむことはできるかもしれないけど、このワールドがいったいどこかはっきりわからないと、ボクまで帰ってこれなくなる。みんなはいったいどこらへんだと思う!?



↑目の前にキラーの砲台。そしてジャンプ台も見える。遠方に階段が2層に渡って並び、その向こうにはゴールのポールも見えている。



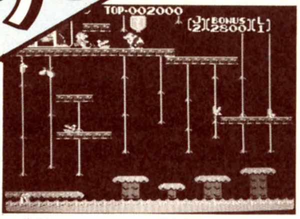
↑目の前に空中に浮かんだレンガ。その向こうにはグロテスクなパックンフラワー。足あとがついているところを見ると、こっちから……。

●あて先
「大ファミ少年コーン」係

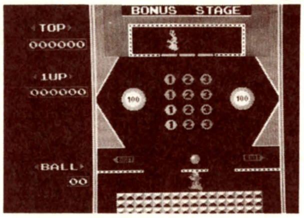
ファミ通町内会クイズ
芸もしちゃうゲームは？
(愛知県　堀井泰宏　会員番号 900015)
答えは次のページにあるよ～ん

大反響!!

マリオ 愛の遍歴



↑事件としてはもう時効なのだろうが、決っして罪は消えたわけではない。



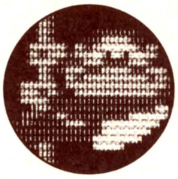
↑レディの為、身を粉にして働くマリオ。2人の間に、本当に愛はあったのか!?

今あばかれる!! マリオの秘められた過去

「カレの気持ちがわからなくなってきた。もう一度あのころのことを思い出してほしい……」と、レディ(敬称略、以下同様)のアルバムからとび出してきた2枚の写真が、各地で物議をかもしているという。

どちらもマリオの若き日のもので、右が『ピンボール』に出演した時の写真。当時人気のあったレディの付き人をしながら食いつないでいた彼は、私生活の面でもレディのいわゆるヒモであったといわれている。この写真を見る限りでは、当時のマリオからは、後に一世を風びするヒーローぶりはみじんも感じさせない。ありがちな若き日の不遇な生活に身も心もドップリ浸ってしまっていたのだろう。また、もう1枚の写真は、すさんだ生活で金に困り、身の代金目当てにドンキーコングを誘拐した、かの〝ドンキーコングJr事件〟の時のものだ。たとえ魔がさしたとはいえ、ヒーローの過去に犯罪の陰が見え隠れするのを、彼自身こころよく思うはずがなかろう。

『マリオ2』で、ピーチ姫と2度目の共演を果たし、2人の親密度もさらに進行したといわれていた時期だけに、はたしてこの2枚の写真がどのような波紋を起こすのか!? これからのなりゆきを静観したいと思う。


この写真を見るにつけ、今のマリオの偽善ぶりに腹が立ってきます。ピーチ姫だって、今にきっと……(コングJr)。

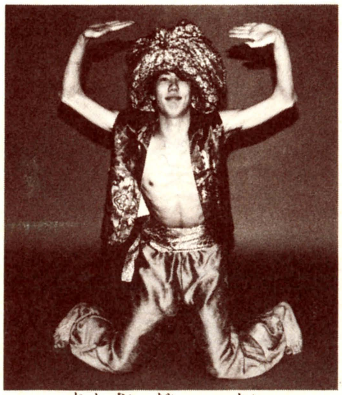

このころのマリオ兄さんは本当に疲れてしまった。愛だけでは食っていけない! が口ぐせでしたね(ルイージ)。

●あて先
「ボクラはファミ町探偵団」係

ボクラはファミ町探偵団!

憧れのファミヨガ

明日への希望編



連載第2回

すべての生き物は大自然の大きなカサに庇護されている。この謙虚な魂こそファミヨガの神髄。今回はこの神髄を会得するべく大自然のカサと一体化したらキノコになっちゃった。におい松茸、味しめじっつーけど、好き嫌いはよくはい。お尻ズリズリのクリボーで我慢。



●あて先
「憧れのファミヨガ」係

■効用:とにかく大自然と一体化し、謙虚な魂を会得する(でも痔にはわるいの)。

お尻ズリズリクリボーだい(でも本当は松茸かしめじがよかったなぁ)のポーズ

応募のしおり

わがファミコン通信編集部では、読者のみなさまからの投稿を大募集しておるのじゃ。今までにあったコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、新コーナーの企画、その他どの範ちゅうにも入らないギャグなど、とにかくなんでも、おもしろければ許してしまう。どんどこお手紙送ってちょーだいね。あて先は以下の通り。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
「ファミ通町内会」
××××××係

最後の×××には、応募するコーナー名を必ず書いてね。採用されたはがきには、そのおもしろ度にあわせてガバスチケット(98~100ページ参照)をプレゼントしている。裏ワザ捜しは苦手だけど、おもしろいコトを考えるのはお得意さっ、なんてキミの手紙を待ってるぜ!!

ファミ通町内会格言

死んだって、ローラは泣いてくれません
(静岡県 前田真明 会員番号 116185)

●クイズの答え
ゲイモスる

ファミコン通信 LETTERS 伝言板

ぼくは小さいのに、ファミコン通信を読んでいます。
（愛知県　上野建二　5歳）

わたしは32歳なのにファミコン通信を作っています。
小島ファミ隆

わーい。やっとこさでドラゴンクエストをといたのだ。3週間もがんばったカイがあったな～。とくに、エンディングが最高。メッセージなんかもこってたし、それに兵士がラッパをふくのもよかったねー。みんなにもいばれるし……。
でも、こういうことかくと、「オレの方が早かったぜ、バカなヤツ」と思うヤツがいると思うがそういうヤツに言いたい。「ゲームは自分が満足すればいいんだ～。あんまり早くとくと、5,500円があまりにももったいないではないか。どつくど～」そう思いませんか？
（高知県　浦岡宏治　13歳）

そーだ。ロールプレイングゲーム（RPG）は、じっくり遊ぶものだ。何日で解いたなんて自慢する人が、いるんだよね。何か勘違いしてるんじゃないかと思うんだけど、そういうのは子供に多い。その点、宏治くんはオトナだな。ゲームを味わって遊ぶことを知っている。
これはファミコンのゲームじゃないんだけど、アメリカに〝ウルティマⅣ〟っていうRPGがある。これは、とっても規模が大きくて、プレイヤーは強さばかりじゃなくて、心の状態、つまり、勇気や正義感や正直さ、やさしさなどなど、どれだけいいキャラクターになっているかまでばっちりチェックされるという恐ろしいゲームなんだ。これは、アメリカでも指折りの天才スピードプレイヤーがかかっても、解くのに数ヵ月かかるんだそうだ。作った本人も、正解の道すじはわかっていても、最低で10日はかかるんだって。
僕はこのゲームが好きで、休み休みだけど、もう半年くらい遊んでいる。それでも、ぜーんぜん飽きないどころか、その世界にどっぷり漬かっちゃって、気分は最高。
RPGって、そういうゲームなんだよね。
RPGが大好きな編集者

カセットの記事をのせないでチョーダイ。おねがい、おねがい、ほしくなるからね、のせるなよ～。お小遣いなくなっちゃうよ。
（愛媛県　武井優和　12歳）

フ、フ、フ、フ……。そーはいかないのだよ。優和君。これからもずうーっとずうーーっとカセットの記事をのせちゃうぞ。デへへへ。苦しめ！　苦しむがいい！
これでもかっ！　さあ、どうだっ！　ウヘヘヘ。次の号も、その次の号も、そのまた次の号も、そのまたまた次の号も、いっぱいカセットの記事をのせてやるっ！　ダハハハハ。エヘエヘエヘ。ガハハハハ。どうだ！　まいったか！　ナハハハハ……。
ヘンな編集者

わたしは中学2年生の女の子なのに、ファミコンバカです！　それにファミコンを買ってから、何をするにも母の「ファミコンをやらせへんでっ!!」のひと言できまる。ファミコンをやりたいし、勉強はやりたくないし、どうにかしてくれ～。
（大阪府　ひげきのひと言にしばられたおとめの少女　14歳）

お母さんも、ファミコンに引きずり込む。これしかないね。なぜかファミコンは、いい歳のオッサンにも、えらい人気で、僕のよくお世話になる自動車修理工場の社長も、マリオブラザーズの話なんかするくらいだもんな。きっと、お母さんも好きになるよ。そうすれば、ファミコンに対する理解も深まって、キミの気持ちもわかってくれるようになる。うまくいけばお母さんが積極的



N. GOTO

にファミコンカートリッジを買って来てくれて、勉強しているときに「勉強ばかりしてないで、ファミコンして遊ぼうヨ」と……なるわけゃないけど、とりあえず相互理解ってことで、お母さんもさそってみたらどんなもんですかいの？

輪を重んじる編集者

高校生になって、こんな本を買ってもいいのだろうか。

（大阪府　とーこんJr　15歳）

いーんじゃないの。サラリーマンになってもジャンプやサンデー読んでるヤツとか、17歳をとうにすぎてるのにセブンティーンを読んでる奴とか、いるじゃん。本人が好きなんだから、別に人目なんか気にすることないよ。堂々としてりゃいーんだよ。な？おめーは、本当は紙尾明美ちゃんが好きなんだろう、いーんだ、いーんだ、わかってんだからさ。

本筋を理解していない編集者

あのね、ログインの宣伝にね、「ファミコンを持っていない人でも楽しめる云々」という事がね、書いてあったからね、290円はたいて買ったのね。で、家帰って開けてみりゃよう、何でいこりゃあ、裏ワザの話ばっかしじゃねえか。おらぁはつきり言ってよう、もっと違うもんを期待していたんです。裏ワザもいいけど、そればかりではなく、何というかファミリーコンピュータの世界における世界観を、より高次元の視点から見つめ直し、その正当性と存在価値を表面的及び内面的に考察した時に発見され得る様々な要素を、アウフヘーベンして欲しいっちゃ。うちは本を切り取るのはきらいだっちゃ。だからおいどんは、切り取り専用のページを付けて欲しいでごわす。

（愛知県　桜場敬幸　18歳）

本当はね、そうしたいのさ。でも、ゲームの情報をぎっちりつめ込むと、そーゆーことを書くスペースがなくなっちゃう。まあ、一応はファミコン雑誌だから、あーだこーだとファミコンの世界におけるナニを話す前には、バシッと裏ワザまで紹介しておかないとならないよーな気がするんですよね。そうしておかないと、「何もわかってないのに、勝手なコト言ってる」と思われちゃうでしょ。うん。だからさ、しばらくは、この〝伝言板〟で、そのことについて考えてみようじゃありませんこと？

アウフヘーベンする編集者

ファミコン通信のはがきの、年齢を書く欄は、86歳以上の人に圧力をかけているのではないか。だって、1900(2ケタのブランク)となってるんだもん。もし87歳のお婆ちゃんがこの本を買って、アンケートはがきを書こうとすると、1900年代ではないので、やっぱりこの本は若者向きなんかの一、なんて思ってしまうかもしれないではないかっ！

ところで〝がばす〟って、どーゆー意味なんですか？　それを考えると、授業中も眠れない……。〝ガバス〟システムは、あるところまでためると「今もらえるのにしようかな、それとももうちょっとためて高級なモンをもらおうかな～」などと迷ってしまいそうなところが、RPGの買い物的で良い。（現実の買い物でもそうだなぁ……）

（広島県　吉森和哉　17歳）

そうなんだよね、迷っちゃうんだよね。たとえば僕は、今ここに3,760円持ってるんだけど、これだって、どうやって使うのかと聞かれると、困っちゃうんだよな。

もちろん今日も仕事で明日も仕事だから、普通にいけば木村屋さんのアメリカンエッグパンに罐コーヒーとか、ガスコンのペスカトーレ大盛りとかに消えてくわけだけど（ガスコンというのは、金矢さんのことじゃなくて、ひいきの昼めし屋さんのことよ）、もし日曜日だったら、ちょっと違うぜっ!!　それも、時間によって違う。

3時頃だったら、シンボリルドルフの単勝に全部使っちゃうかもしれないし、6時頃だったら、ふかヒレスープを飲みたいと思うし、夜だったらワイルドターキーに消えるだろうな、うん。

おっと、わけのわかんないことはさておいて、ガバスのことだったね。

まあ、ガバス担当の僕としては、読者のみなさんにもっとガバスを活用してほしいな、と思うわけですよ。たとえばさ、いまはファミ通の一方的な押しつけっぽいけど、もし、みんなの間でガバスが定着してくれば楽しくなるはずなんだよね。

「よし、じゃあ『グラディウス』で勝負しようぜ」

「3分で点の多い方が勝ちだな」

「負けたら30ガバスね」

とかね。まあ、むかしのめんこのようなものかな。だって秘密のチケット制度だものね。

ガバス担当の編集者



おぬしの指に奇跡を起こす!

GAME FREAK 指・鍛練

前口上

やあ、みんなオハヨー!! 夏休みの朝はラジオ体操と、ファミコンから始まる。今日も元気にイッチニ、サンシ!! イッチニ、サンシ!!
ゲームの腕を上げていくことは、朝のラジオ体操出欠カードに、毎日㊞のハンコが増えていくのと同じように、地道だが大切なことだ!!
サボッちゃいかんぞ!! 8月31日にもらう記念品、友達に差をつけられるからな。
今週から、なんと読者投稿で、採用者には、ガバスチケットをやることにした。がんばれよ。



ビデオゲーム

魔界村

前号の『魔界村』の画面グチャグチャ技は、禁断の秘技担当者あたりから、「なんで教えてくれなかったんだよー」と言われたんだけど、すっぱ抜いた私たちとしては「おいしいネタは私も欲しい」ので、仕方ない。ネタ不足と投稿不足にあえぐ指鍛練に使わせてもらった。でもあれって5、6面の他に3面でもできるんだよね。書き忘れてました。すみません。
で、今週もひとつ。〝アーサーの不死身技〟を教えよう。どの面でもいいけどハシゴをのぼってみる。そして上がりきる直前、主人公アーサーが、ケツを高く持ち上げた格好になる。この状態のままでいる。これでいい。もう不死身だ。なんて簡単なんだベイベ!! 本当かよ。
何に当たっても大丈夫だし、タイム切れになっても死なない。でも、この技はこの後、ちょっとでもアーサーを動かすと死んでしまうのだった。アーサーがヨロイの時は、ヨロイがふっとぶ。
つまり、不死身でも何の役にも立たないってわけ。ちぇっ。タイムが切れてもアーサーをほおっておくと、警告チャイム音が狂ってきて、聞こえなくなるぞ。

ビデオゲーム

ファンタジーゾーン

「ものすごい技だよ。びびるなよ、こら、びびるなよ!」あーしつこい。わかったよ、長崎の口石雅之、読むからちょっと待っとれ……。
あっ、おもしろい。よし、これ採用ね。これは講師陣好みの技だなァ、そういえば君は後出の『アルゴス』の技も送ってきたんだな。偉い!
さてと、本題だ。『ファンタジーゾーン』の主人公野郎オパオパには足がある。が、飛ぶとなくなる。なんでじゃ? と口石は考えたんだろう。確かに羽根をパタパタさせながら、足をバタバタさせる姿はかわゆいだろうなァ。じゃ、やるか。まず何面でもいいから敵基地(空に浮いてるでかい奴らだ)を10個倒す。んで、その面のボスが出てくるまで、少し間があるんだよな、口石。その間にオパオパを地面にくっつけ、足が出たのを確認したら……、そーれそれそれ、レバーを上下に動かしまくれッ!! 急速かつ小刻みにやれば、上に上った時でも足がついているハズだ。このままボスと戦うと変な気分だよな、口石ちゃんッ。君は自ら長崎地方限定のエコーはがきに「500ガバスくれ」と書いてあるから、それだけあげよう。受け取ってね!



ゲーム黒魔術

講師:渋沢龍彦

編集部に1本の電話。「ハイ。もしもし、ファミ通です」「あの、朝日新聞文化部ですが」「ハァ、なんでございますか?」「渋沢龍彦という方はどういう方なんですか?」「……ゲ、ゲームのプロなんどすけど」「そうですか」
なんと朝日新聞からの問い合わせ!!
何故!? 何故か。簡単なことである。この世に、別人の澁澤龍彥という文学者が存在するのである。ファミ通の渋龍は同名別人だ。それで、朝日新聞からチェックが入ったのだった。
だが、もうひとりの澁澤先生がファミ通を読んでいるという話はまだない。

PRESENTS

道場

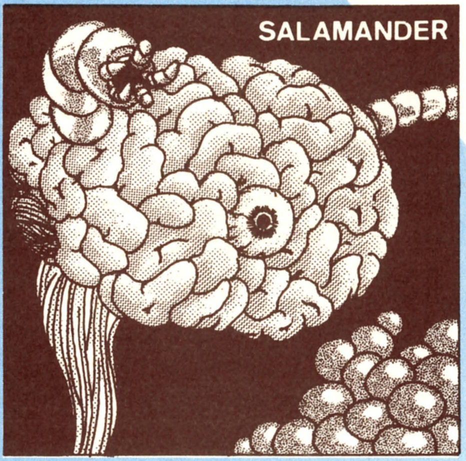
第5回

【講師】

田尻智・渋沢龍彦・二木康夫

【絵師】

丸山傑規



ビデオゲーム

アルゴスの戦士

ふうっ。まったく息が長いってのはこの事だな。道場開設以来5回連荘で登場、横綱街道まっしぐらの『アルゴスの戦士』再度の登場だ。今回は極めつけ、第3回で伝授しかけた100万点ボーナスの確実な出し方がわかったのであるぞ。

とりあえず第3回を読みなおしておくれや。読んだ？　いーね？　よし、行くぞッ。

まず、意地でも天空のインドラを取る。これがないと、てんでお話にならないから、取る！　取ったら暇をみて、上空を叩きまくってみよう。するってえと、突如、星が空中に現われる場所があるハズだ。場所ぐらい探しておくれ。それが鍛錬ってもんだ。そしたら後は簡単。北斗七星をなすように星が配列されているハズだから叩きまくって6つ星を出そう。そして、最後の1個の星が出るべき所を再び叩きまくる（こればっか）のだ。シャコンシャコン、ヒラヒラリと、夢にまで見た〝インドラの秘伝書〟が降臨なさるぞ!!　取れ、取るンだ！　とうとう100万点を取ってしまった。あー、気が抜けちまったぜ。ま、なんにしても良かったね！

ファミコン

スターソルジャー

あー、つかれた。まだオイラの右腕は放熱しているぜ。撃てども撃てども湧いてくる不気味野郎達が、頭の中でうごめいているぜ。まったく最近のゲームって奴は、つかれてかなわん。もっと楽に遊べないもんかね、しかし……。

んで、あの連射狂ゲーム、『スターソルジャー』で楽しく遊ぶ技を見っけたってわけさ。ルイドっていう敵キャラがいるでしょ。2面以降に出て来る、4匹縦に並んでウネってくる奴だよ。あれに弾を撃ち込まないで、自機の周りをぐるぐる回しながら、画面の端っこへ寄ろう。左右はどっちでもいいが、なるべく中段がいいよ。それでだ、端っこで少し待っているとルイドが画面から消えるわな。その時、運が良ければ、例えば左に寄ってる時は左に消えたルイドが右から出現し、それをずーっと繰り返す事があるのだ。この間、スターブレインまで他の敵は出て来ないから、ルイドちゃんだけよけてればいいのだ。なんて楽チンなんざましょ。かなりの確率で出来るから、みんなでラクしよーじゃん！

ファミコン

ロボレス2001

ちょいと古くなっちまったが、『ロボレス2001』に登場願った。なんでかって言うと、好きだから……、違うってば、質のいい変な鍛練技が送られてきたからだ。ペンネームで来ているが、恥ずかしがらずに本名を言わせちゃおう。愛媛の中野博文！　わァ、言っちゃった。ま、いいでしょ？

端的に言うと自分の姿を消し、かつ自分がいるって技だ。杉浦幸の新曲みてえだな。

まず、誰でもいいからレスラーを選び、スカイハイが出来る状態にまで持っていく。そしたら一番上のロープにペッタリくっついて、スカイハイ・パイルドライバーを掛けてやる。ヒュー、カコン、ズドンッ！　落ちて来た君のレスラー君が、リング外で突っ立ってるハズだ。変なの。それで、レバーを上へ入れっぱなしにすると、体が消え、影だけが下からひょっこり現われるぞ。そのまま試合続行可能だが、試しにフォールしてみたりすると上空からフワリプータローと姿を現わすのだ。おい、こら中野よくこんなもン見つけたなァ。努力に免じて477ガバスあげちゃうぞ、この野郎！



指鍛練の結果を知らせなさい!!

うん、なんだか「指鍛」も味が出てきたなァ。これもみんなの投書のおかげってなもんだ。例えば、今回で5回連続鍛練の「アルゴスの戦士」のネタを送って来た長崎の口石！　もー少しツメが欲しかったなァ。でも、筆ペンで書かれた文字が俺好みなんで、激的にほめてあげよう。鳥取の大徳、君の課題は文字を大きく書く事だ。内容はとても良かったぜ。福井の稲葉は、自分で見つけたんだろうが、ドラゴンバスターの無敵はすでに発表されておる。チェックが足りん。ま、とにかく結果報告を待っているぜ。それと、この道場にペンネームは通用しないからそのつもりで。では、たんれーンッ!!

●あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

㈱アスキー　ファミコン通信編集部

「指・鍛練道場」○○○○係

（○○には、ゲーム名を書くこと）

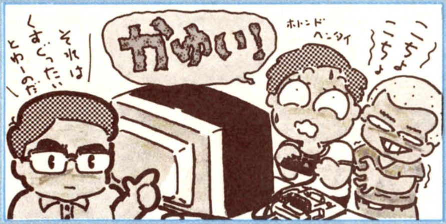
以下同文

ゲヱセン上野の禁断の添削指南

Q ゲームをやっていると、なぜか体中がかゆくなるのです

たぶん僕は特異体質です。ファミコンを買った頃からなのですが、ゲーム中、体中があちこちかゆくなって、ポーズをかけていちいちかかなくてはゲームを続けられません。ゲームをやめると、ピタリとかゆくなくなります。ゲームセンターでも顔がかゆくなって、レバーから手をはなしたらやられてしまいました。ふだんは何ともないのですが……。

（千葉県　万行寿也）



A

はいはーい、そういうことは森羅万象評論家のバミューダ鈴木先生に聞いてみましょう……。

「はい、鈴木です。まず、問題を解決する前に、なぜかゆくなるかを明らかにせねばなるまいな。私が思うに、深層心理にかゆくなることを望むなにかがあるのではないだろうか。なぜなら、かゆい→手をはなす→やられる→スコアが伸びない、という図式を見ればわかるとおり、自分のスコアが伸びないのをかゆいという理由のもとに正当化できるからなのである。

では、その解決方法を考えていこう。根本から治すには、これはいわゆる心の病であるから精神科の医師にみてもらうのが一番だと思われる。ただし、完治するにはぼう大な時間と根気がいよう。また、とりあえず治したいのなら皮フ科の病院で診察を受けるのもよい。そこまでするのもおっくうだったら、仕方がないな、軽石で体をゴシゴシこすり、うっすらと血がニジむくらいになったところで、とうがらしをまぶしてよくもみ、次にまっ赤に焼けた石をあてる。ジュウジュウいわなくなったら、今度は70度くらいのおフロに3分間つかり、すぐに2度から4度の冷水を頭からかぶる。これを30回くらいくり返してからゲームを始めれば、カユくはならんだろう。いっとくが、これで死んでも私は責任取れないから、そのつもりで実行してくれたまえ」

はあい、ありがとうございました。寿也クンわかったかなー。あれえ、ちょっと電話が遠いんですけどおー。もうちょっと大きな声でお返事してくれるかなあ。

「は――――――――――――――い」

うわあ、大きな声ねえ。あんまり大きな声だからおねーさん鼓膜が破れちゃったあ。病院いかなきゃ。

ばかやろー、これじゃ電話相談室じゃんかよー。



こないだ『子猫物語』のCDを買った上野だ。なんだよー、その目は!! 坂本龍一が好きなんだから、いいじゃないか。そりゃあ、確かにジャケットのタイトル文字"ADVENTURE"が、"ADVFNTURE"になっているという大バグがあるけど、べつに坂本龍一が悪いわけじゃないもん。ふん。

夏休み特別企画 『これで友だちに差

ガバスチケット

100ガバスコース

ある人が仰角60度に、秒速30メートルでボールを投げた。また、ボールの反発係数を0.5とし、ボールが地面に達したのち、2回はねて止まったとする。

①ボールが達する最高の高さは地上何メートルか。また、最初にボールが地面に達するまでの距離は何メートルか。

②ボールの軌跡の方程式を求めよ。

③はじめにボールが地面に達してから、ボールが止まるまでの距離を求めよ。

500ガバスコース

問1

$f(x,\ y) = \sin x + \sin y - \sin(x+y)$ の極大、極小を求めよ。

問2

次の関数の$x=0$を中心とするテーラー展開のx^4の項までを求めよ。

1）$\cos x$　　2）$\sec x$　　3）$\tan x$

裏指南

Q・僕の家では毎週日曜日しかファミコンができません。中3だからかもしれませんが……。どうすれば親をなっとくさせて毎日できるようになるでしょうか？

（茨城県　鈴木桂一）

A・"なっとく"を"納得"と書けるようになれば、いいと思う。なーんて冗談。きっと、ご両親も心配なんだよ。つらいかもしれないけど、来年2月かそこらまでのシンボーだ。それまでちゃあんと勉強して、ご両親を安心させてあげなさい。そうすれば毎日できるからね。

Q 質問に答えればガバスがもらえるようにならないかなあ……

ゲヱセン上野さんほか、こんにちは。ちょっとガバスのことなんですけど、ガバスのいいところは、コンパクト、切りとれるなど、ふつうのお金とはちがいますね。でも、こういうガバスがもっとほしいんです。そこでこんなのはどうでしょう。希望のガバスを編集部からもらえる。でも、ただでもらえるのはつまらないです。クイズや合言葉でもらえるようにしたらいいと思います。 (新潟県 水井大介)

A

えー、そんなにガバスが欲しいの一? なんでかなー? そりゃ、やっぱり何かと取りかえたいからだろうけどね。

でも、いくらガバスでも、お金のようなものだから、君のいうとおりタダであげるわけにはいかないんだよな。合言葉っていうのも、ちょっとね……。

そもそも、なぜガバスシステムを作ったかというと、

「少年少女の間でガバスシステムをハヤらせ、最終的には国際通貨にしてしまい、世界征服をするのだ。はっはっは」(水野店長談)

「ガバスは、ひょっこりひょうたん島のお金だったんだよ。っていっても誰も知らないだろーなー」(ガスコン金矢談)

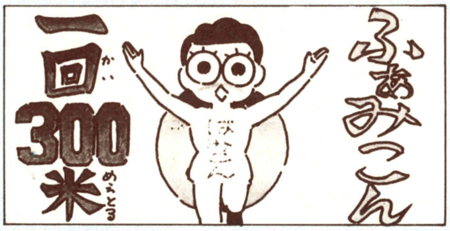
「思いつきだよーん」(東府屋ファミ坊談)

今となってはわからない。

だけど、こういうシステムができてしまった以上、だれもがガバスを欲しがるハズである。そういう人は、せっせとファミ通におたよりすればいいわけで、載れば必ずガバスがもらえるんだからね。

この以下同文でもガバスをくれてやろうかなーなんて思っているので、まあ、期待してなさい(決まったら、今まで載った人にもちゃんとあげるから、心配しないように)。

それじゃ、特別サービスだ。ガバスチケット大懸賞をやったろーじゃないの!! なんと、最高5,000ガバスがドドーンとプレゼントされるのだ。すげーだろう!! でも、それには下の問題に答えなくちゃダメ(もちろん答えが合ってなくちゃダメだぜ)。くわしいことは応募のきまりに書いといたから、目をサラのよーにしてよく読んで応募してちょーだい。がんばってね。





ゴクラクトンボ斉藤の極楽人生

といったところで、みなさんの中には、デパートの"大安売!"とか"サマーバーゲン"などの内装が、ある日店内そっくりそのままパッ! とかわっているのに気づいているひとがいるでしょう、いったい誰が、いつ、とりかえているのかなーっと疑問に思っている人もいることでしょう。今こそそのナゾを解き明かすときがきたのです。

日も暮れ、店員も帰った真夏の丑三刻、有楽町のとあるデパート(百貨店ともいう)の裏口から侵入する、はしごをかついだつなぎ姿の数人の集団があった。なにを隠そう私を含めた○○工芸の社員たちである。なんせ地下〜10階までのひろーいフロアーの端から端まですべてを、一晩で取り変えるのだから、えろうたいへんな作業である。そのうえこの季節に空調システムはまったく停止したままなので、その暑いこと暑いこと。そのうちにはパンツいっちょうのすっぱだかで冷凍食品売場のケース(これだけは止めるとカビがつくので動いてる)に身を沈めるのであった。くわえて照明が暗い。暗いわ、暑いわ、目の前には豪華な品物はならんでいるわで、クラクラした頭で「なんでこれは俺の物じゃないのだろう?」と思うまでもなく、ポケットの中はふくらんでゆくのだった……。これ以上はもう書けない。

をつけよう!!」

出題:パブロ田中教授

プレゼント懸賞問題

5000ガバスコース

次にあげる上野の愛用品のメーカー名を、すべて答えよ

①12インチカラーテレビ ②コンポーネントステレオ(カセットデッキを除く) ③カセットデッキ ④ステレオラジカセ ⑤CDプレイヤー ⑥MSX2パソコン ⑦天井からぶらさがってるけい光灯 ⑧腕時計 ⑨シンセサイザー ⑩デジタルドラムマシン ⑪レーザービジョンプレイヤー ⑫VHSビデオ ⑬ウォーキングステレオ ⑪一眼レフカメラ ⑮世界時計

応募のきまり

まず、自分がどのコースに応募するかを決めよう。そして、そのコースの問題に答えるのだ(100ガバスコースと500ガバスコースの問題に答える場合は途中の式も書くこと!!)。そして、右の応募用紙(これがないと無効だぞ)に必要事項を記入して、答えと一緒に封筒に入れ、"以下同文ガバプレ係"に送る。と、正解者にはそのコースの額のガバスがもらえるというわけだ。

なお、正解者多数の場合は、抽選で各コース20名ずつになっちゃうけど許してほしい。

しめ切りは8月20日の消印有効だぜっ!!

これで友だちに差をつけよう ガバスチケットプレゼント 応募用紙

住所

氏名

年齢

会員番号

コース 100 500 5000
(どれか1つに○をつける)

裏指南

Q: 僕のディスクドライブは、新しい電池を入れても、アダプターを使っても、バッテリーエラーがときどき出ます。で、修理に出してみても異常はないというのですが……。かんじんなところでディスクが回らないので困っとります。 (岐阜県 NARI)

A: それは、もっとキツクお店の人にいって、絶対に直すべきだ!! しつこくいってると、お店の人はきっとメーカーに電話してくれるから、直接技術の人と話して、こうこうこうなんです、と伝えればきっと直してくれるハズ。私はこの方法でラジカセを直しました。

Q ジョイスティックを買おうと思うんだけど、どれがいいの？

僕は得点アップのため、ジョイスティックを買おうと思っています。でも、連射ができるのとか、スティックのデザインとか、材質とか、たくさんの種類があって、どれを買っていいか悩んで悩んで困っておるのです。僕はいったい、どのジョイスティックを買ったらいいのでしょうか。

（ペンネーム：BOY for ファミ通）

A

それは、自分がどの機能を重視するかで決まると思うんだ。例えば連射が大切なんだったらジョイボールというようにね。

あっ、そうそう、ここに１枚のハガキがあるからこれを参考にするのもいいかも――。

私はジョイボールのハードをアスキースティックに移植して使用しています。

ジョイボールの長所は連射モードがあること。アスキースティックの長所はコントローラーの操作性がよい点です。そこで両者の長所のみをcombineすべく、アスキースティックの内部回路をすべてはずし、ジョイボールからはずしたハードを中に固定して、アスキースティックのボタン等へ配線しなおして使っているのです。

また、連射・非連射の切り換えは、スイッチをアスキースティックに追加することにしました。

これによりジョイボールの操作性の悪さ、アスキースティックの連射のない不便さを解決しました。

――いかがなもんでしょ。このハガキは埼玉県の今木康成サン（28歳だから、さすがにクンとは呼べない……）からのものだが、使いにくいところは自分でなんとかする、この姿勢。エラいと思うんだな。やっぱ、はじめから完璧なものを要求しちゃうと、キリがなくなっちゃうもんね。

ちなみに、コントローラー研究の権威であるロバート・F・鈴木博士™にいわせると、やはり操作性の点ではアスキースティックが１番だと語っている。

おや、ロバート博士がさりげなく出てきたではないか。なんなんだろう。

㊤「おや？　博士、いつのまに帰国されたんですかあ？」

㊟「グァテマラからはずいぶん前に帰ってきたんだが、レポートの作成やらなんやらで忙しくてな」

㊤「ふーん、そうですか？　なんでもいいけど」

㊟「次号では復帰できそうだ。待ってなさい」

おたよりしなさい
ぼかぁ、おこっちゃうよ（うそ）

おーい、みんなー、どーしたんだよーよーよー。おたよりしとくれよーよーよーよー。ぼかぁ、ずーっと待ってるんだからねーねーねーねー。なんてバカやってるよゆーはないのだ。ほんとに、おたよりしてくれなきゃおこっちゃうよ（うそだよ）。

今のところ、あまりはがきが来ないけど、わりとおもしろいものばかりだからなんとか助かっている。しかしだな、このままいくとどーにかなっちゃいそうなのであるよ、いーあるかんふー。

もしかしたらあて先がわからないのかなー？　そうだったら困るからあて先を一発ブアーっと書くぞ。

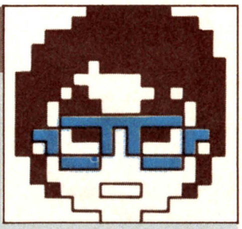
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル　（株）アスキー
ファミコン通信編集部　以下同文係

どうかなあ、わかったかなあ。じゃ、みんなで３回読んでみよーか。せーのっ「とうきょうとみ……」おやっ？　どうしたの、みんな。いっしょに読もうよったら読もうよ!!

まあ、とゆーわけで、そーいったわけだから、おたよりしてちょうだいね。おねがいよ。

軒下貸します　こちらゲームスタジオ　遠藤雅伸のプロダクションノート

連載第５回



今回はどんなテーマにしようかと考えていたんだけど、担当の人から「『Ｚ-ガンダム』をやってくださいよ」コールがあったので、「Ｚ-ガンダム」を取り上げてみたいと思う。しかし、なにぶんにも製作中のゲームだけに、ゲーム内容はいまだ決定していない。そこで何回かに分けて、「Ｚ-ガンダム」に関するテーマでやってみたいと思う。今回は、どうして「Ｚ-ガンダム」を作ることになったか、というあたりから紹介しよう。

まずガンダムを知るキッカケというのも、この世代のパターン特有のものだった。つまり本放送の時には全く知らなかったわけだ。当時は大学２年ぐらいだったかな、「スター・ウォーズ」に狂っていて、「帝国の逆襲」を今は亡きテアトル東京に始発で見にいった。もちろんプラモデルにも興味があったから、MPC社製ミレニアム・ファルコンの製作記事が載ったホビー・ジャパンも見た。

しかし、そこで妙な記事を発見、いい大人がアニメロボットをフル・スクラッチしているではないか（これは今では有名になってしまった小田雅弘氏たちの作品）。「ザク」、「ズゴック」、「ゲルググ」などの個性的なネーミング、量産型の概念、シャアというキャラクターの存在、敵メカへの異常な情熱などに、謎のアニメ「機動戦士ガンダム」への興味が強まり、本屋へ行って「ガンダム超百科」を買ってきた。

しかし、本の知識だけでは納得できない、なんとか本編が見たいと思っていると、大学の友人にビデオを持っているやつがいて、２日かけて全編を見ることができた。それからは、ひたすらアニメファンへの道を驀進、「伝説巨神イデオン」、「太陽の牙ダグラム」、「戦闘メカ・ザブングル」、「超時空要塞マクロス」、「聖戦士ダンバイン」、「装甲騎兵ボトムズ」、「超時空世紀オーガス」、「重戦機エルガイム」と来て「機動戦士Ｚ-ガンダム」。思わずガンダムファンの僕は舞い上がってしまい、バンダイに出掛けたわけだ。

最初はだめかと思っていたんだけど、バンダイからはＯＫの返事。飛び回って喜んでゲームデザインを始めた。

どんなゲームがいいかって色々考えたが、昔アニメ雑誌に出ていた、シャアザクと３Ｄで戦うゲームで、シャアザクのあまりの強さに、プレイヤーがポイントを上げることができないというマンガの印象が強く、なかなか良いゲームコンセプトが出ない。ごひいきのモビルスーツが「ハンブラビ」に「リック・ディアス」だからといって、「Ｚ-ガンダム」を出さないわけにはいかないし……。

結局、すべてのモビルスーツファンのために、宇宙戦闘の3Dシミュレーションを作ろうと決定。Ｚ-ガンダム・プロジェクトがスタートした。

裏指南

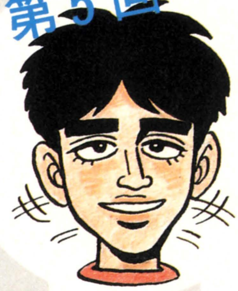
Q：ボクは、ファミコンファンのくせにファミコンを持ってないんですよネー。で、母上に「買って」といっても、「バカいうんじゃねー」とおこるんです。だから、ファミ通のジャンボプレゼントに応募しました。でも、ハズレたらどうしよう……。（愛知県　三宅昭宏）

A：キミ16歳でしょ。16っていったら高校生ではないか!!　高校生になってまで親のスネかじってるのはちょっと情けないぜ。アルバイトでもするなりして、自分で買いなさい。あたしゃ高校んときは新聞配ったりいろいろやりましたよ。雨の日がつらいんだ。これが!!

青春のゲームセンター野郎

GAME FREAK 主宰

第5回



ビデオゲーム通信⑤

ちょっと前、テレビで菊池桃子の『テラ戦士Ψボーイ』を見てた。そしたら小学生がビデオゲームで遊んでいるシーンがあったんだけど、『アイザック』というゲームで遊んでいたのね。おお、なつかしい。あのゲーム、僕好きでね、よく遊んだんだ。何だか、何年も会わない古い友達に、駅でバッタリ再会した時みたいで、嬉しかった。そういえば、中学生の頃遊んだビデオゲームをもう一度したくなったなあ。



これはもしかして、もしかすると……

シューティングゲームというのは、ゲームセンターの保守本流。誰もが遊ぶファン層の厚いジャンルだ。なかでも、登場してから今もなお永く愛され続けているロングセラーのゲームといえば、もう『ギャラガ』と『グラディウス』につきる。どちらもたいていのゲームセンターで遊ぶことができるゲームだ。

そんな中、ひとつのヒット作に満足することなく、さらに息の長いシューティングゲームを目指して作られたゲームが登場した。その名は、『沙羅曼蛇』。小中学生には難しい漢字のゲームだ。

操作する自機もグラディウスと同じビッグバイパー。パワーアップというコンセプトも同じ。モアイもビッグコアも出てくる。だがグラディウスとは違う。グラディウスの延長上にあるゲームというよりは、グラディウスを包含し、さらに二枚も三枚も上をいくゲームといった方がいいのではないか。

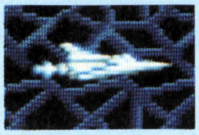
惜しみなく次々と出てくる超巨大キャラクター達や、美麗で怪奇な風景など、画面を見た者の眼球に、鮮烈に焼き付けられるそのイメージは、まさに戦慄の異次元世界だ。

なお、このゲームは2人で遊ぶ時は、同時プレイをすることができる。ある時は、パワーアップパーツを取り合ったり、ある時は協力して超巨大キャラに挑んだり、戦略的プレイも楽しめるというわけだ。

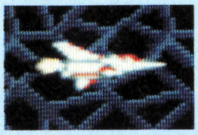
さて、キミ達はどこまで『沙羅曼蛇』の宇宙伝説に触れることができるか!?

HOW TO PLAY

1PLAYER



2PLAYER

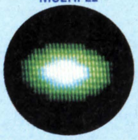


真横から見るとほとんど変わらんが、実は形が違うのだ。さらに色も違うのだ。まるで顔の形と髪の色が異なる二卵性双生児みたい。そんな奴はいないってばさ。

POWER UP!!

決まった敵野郎が決まったパーツ野郎を持ってるのさ。1つ取ればそれなりにパワーアップ、さらに取ればそれそれなりなりにパワーアップのお得用パーツなんだ。

MULTIPLE



←だ円なだけなのに自機の真似する賢い奴。好きよ♥

SPEED UP



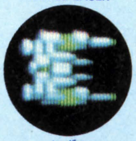
←速くなる。それしかいいようがないってば。

MISSILE



←上下に飛び出す3D野郎だ。わけもわからず、強い。

RIPPLE LASER



←範囲の広いレーザーさ。輪っかの中に入りたひ……。

FORCE SHIELD



←弾を喰らうとしぼんでシュウ。いつもすまないねえ。

LASER



←キャンディの細長い奴がピュウと出る。強いぜッ！

ゲームセンターの流行時間差攻撃

去年は刺激を求めてさまようB級映画青年達が、スプラッタームービーに突進して一流行を作ったって感じだったけど、今年の夏はゲーム界にもその影響が現われてみたいだ。ホントに。

ドロドロのピンク色した粘膜がめくれていって、触手の付いた巨大なノーミソが出現したかと思うと、キミを襲ってくる。こんな『沙羅曼蛇』の1シーンは、その気持ち悪さ加減からも、絶対にすこし前のスプラッターブームの影響があるとにらんでる。血のりの付いた牙がツンツン攻撃してきたりするシーンなんかも絶対だね。自機が当たった時、思わず「痛いッ!!」って叫んじゃうくらいリアルだ。

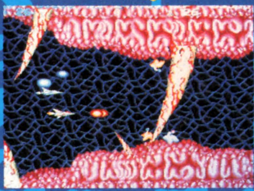
でもそんなスプラッターもひと頃に比べるとすこし落ち着いてて、次に来るものは何か？なんて、時代は先に移ってきてる状態なんだな、これが。そして、その"何か"はカルトムービーなんだ。ニューヨークのミッドナイトシアターで上映されたりしてるアレが、今年の夏は、一発来るというわけだ。

ただ、僕なんかは、カルトブームは、モノがモノだけに、一部のトンガリキッズが熱狂する程度で幕を閉じると予想してるんだけど、それでも、これに毒された開発者が、カルトゲームなんか作り始めると、また楽しい状況になるんじゃないかと思う。半年たってブームが去った頃ゲームは完成して、またまたひと足遅くゲーム界にカルトブームがやって来る。『世界初の臭いの出るゲーム!!』とか出てきたりしてね。臭いカードをこすってみんなゲームやってたりしたらおもしろいなあ。

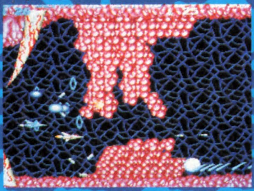
GAME START



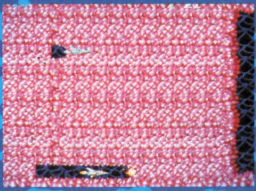
←だれでも生まれたては弱いもンだ。撃ちまくってパーツを取れッ。



←ウニョニョ、ウニュニュ。こんなでかい奴にささったら、痛いッ。



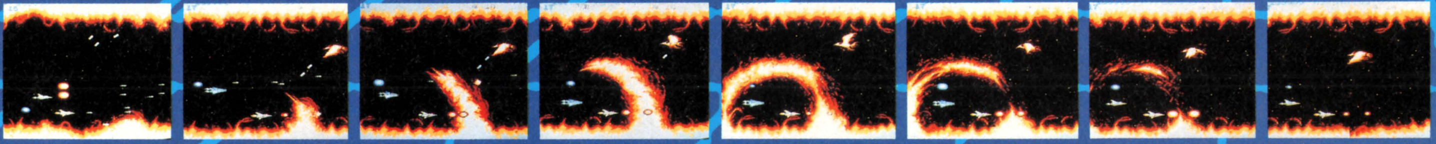
←急速にRPG(成長)する細胞一群。もうすぐ、オ・ト・ナ♥



←眼前の壁は掘っても掘っても後から湧くぜ。まさしくオカマ掘り。

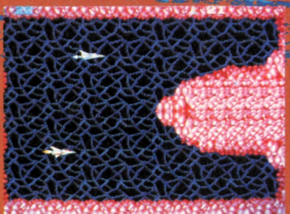
超巨大プロミネンス

「おおッ、なんだあの隆起は！ ややッ、延びて来た来た来たあッ、キャッと空中半回転、ぐるっと炎が回りました、艦長、どうします？」「うむ、よけろ」もう遅いってば、おっさん。

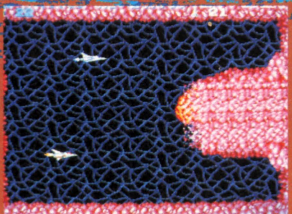


あの巨大な脳味噌に触手が付いて帰ってきた!!

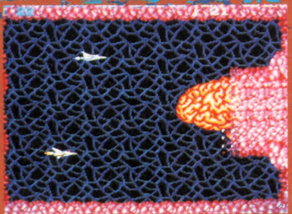
横



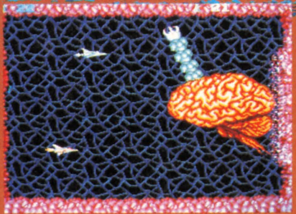
↑おっ、なにやら細胞の固まりが……。なんだろう、予想はつくけど……。



↑あや、むけてきたぞよ。予想どおりやっぱアレらしいぞ。ワクワク。

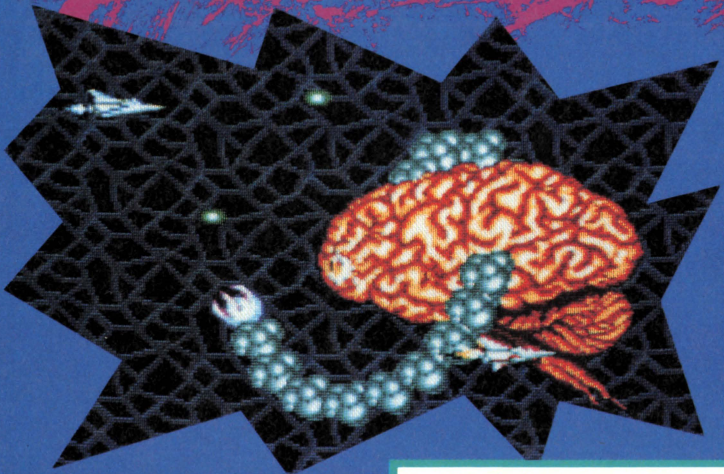


↑どうやらアレらしいなァ。はやくしてよ、じれったいわね、まったく。



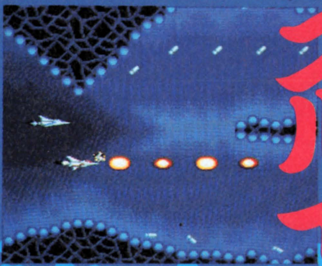
↑あいや、脳味噌か！ 気持ちワリーなァ、シナプス切るぞ、この野郎!!

脳下垂体へ逃げてみる!



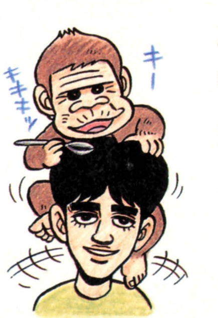
強敵、脳味噌野郎との死闘!!「あんな格好してて表面が乾いちまわないかなあ」とか、「なんで弾を当てても脳味噌しぶきが飛ばないのかなあ」なんて考えながら闘ってるキミ!! 大脳は危険だが、小脳や脳下垂体はダイジョウブだ。自機を移動させてみろ!! ほれ平気だ。だが触手で叩かれたらやられちゃうから役立たずな技だな。

ズルイ



お強い方のあとについて、どんどん先へ進みつづける。いわゆる小判ザメ戦法だな。俺もまっさお、"安全、有利で確実"なわけだけど、これわざわざ100円払ってまでですることねーよな。

青春のさばオリ ―田尻智著―



最近、うまいものが喰いたくてしようがない。小さい頃は、タコさんのウインナーで満足できたのに、今はデニーズのハンバーグステーキのコースでも満足しない。年をとるって寂しい。で、『沙羅曼蛇』をやって急に喰いたくなったのが、珍味中の珍味、サルの脳味噌。よく話題になる珍味のひとつだけど、喰ったら地獄に落ちそーで怖い。だって生きてるのを喰うんだぞ。でも……。

恐怖!! 炎の中に巣喰うドラゴン



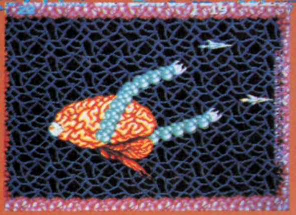
↑こんなアチィ所に住んでんなよ。顔をバリバリ撃て。



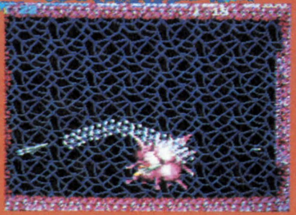
↑喰われちまったぜ、オイラ。ちえっ。



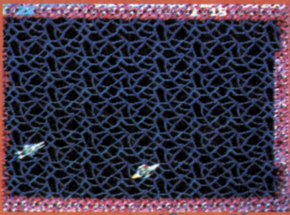
↑自分で自分の尾を喰って、輪になってグルグル。しまいになくなるぞ。



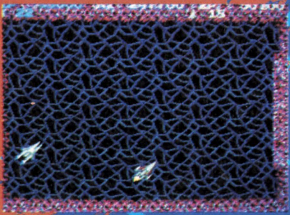
↑あーん、ごめんなさい。おてててぶたないで。関節はずれちゃうよお。



↑けっ、ざまみさらせ! 手乗り脳味噌のくせしていばんじゃねーよーい。



↑さあて、次のステージへいっちょ、ぶあーっといくか! と、空いばり。



縦



➡中央部をブチ壊すと彼はくたばる。レーザーがいいよ。それにしても人生の虚しさを感じさせるシーンだなや。



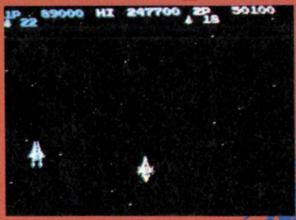
➡彼は触手を振りまわしている。いっしょになってまわると目がまわる。



⬅「艦長、目障りな奴がいます!」「うむ、撃て!」だからもう遅いって言ってるでしょう、もう、バカァ。



⬅固いぜ! 撃てども撃てども我が暮らし楽にならざり。ただ逃げまくるばかり……。おおっ、純文学してるぜ!



⬅今度は縦だ。よく見ると形が違うでしょ。僕は青の方がいいな。だって、先割れスプーンなンだもン。

⬅機体は傾き、周りがとろけて、乗組員は大慌て。いっその事、ブラウン管もギイッて縦になれば良かったのに。そんなの無理か。

新連載！

セガマークIII通信



いらっしゃいませ。私が社会人セガマークIIIユーザーの水野店長だ。ついにセガ通ができてしまった！　いいのかなー、ファミ通にセガ通ができちゃって。ま、青少年諸君はあまり深いこと考えずに、楽しくいきましょーよね。だって、世の中にはファミコンのほかにも、面白いものはいっぱーいあるんだもん。いいじゃん、面白けりゃ。ねっ！

今回はファンタジーゾーン前編なのだ



●カートリッジ　5,000円

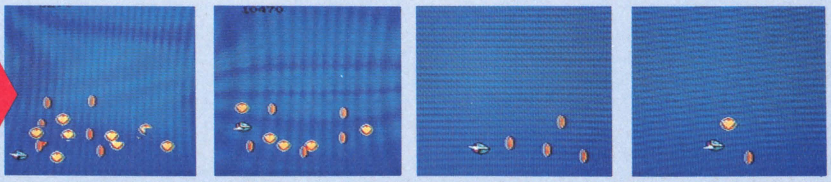
ファンタジーゾーンは資本主義のゲームなのだ!!

セガマークIIIユーザー待望の新作ゲームが、このファンタジーゾーンだ。敵の魔の手からファンタジーゾーンを救うのがキミの目的。敵を倒してお金をいっぱい集めよう。その金額に応じてパワーアップパーツが買えちゃうのだ。お金がほしーいのっ!!

敵をやっつける！



カネ！カネ！カネ！カネ！カネ！カネ！カネ！カネ！カネ！カネ!カネ!カネ!



↑このよーに、敵を倒すとお金が降ってくる。この写真は、敵の巨大生物をやっつけたときのやつね。巨大生物は、大金をかせぐにはもってこいなのだ。でも、制限時間があるから、音楽が鳴っているうちにありったけのお金を集めなきゃならない。アセっちゃわないよーに。

集めたお金でお買い物

パーツショップ



↑これがパーツショップのすべての商品だ。最初のうちは値段も安いんだけど、いくつか買っていくうちに、どんどん値上がりする。人の足元見るんだもんねー。

※注　パーツショップには  がないと入れません

パワーアップ

レーザービーム



↑ボタンを押しっぱなしでいいから、とっても ラクな武器だ。でも、あんまり効果は高くない。

7ウェイショット



→こりゃ便利。7方向にタマが飛ぶから、敵がいっぱい出てくるラウンドなんかには、これがいちばんいい。



ワイドビーム

←ワイドなビーム砲。このタマがズ、ズ、ズズーと飛んでいくのだ。まあまあいい。

資本主義のしくみ

ラウンド別 徹・底・解・剖・で・しゅ!!

※次号では最後まですべてを見せちゃうよ!!

ROUND 1 プラリーフ

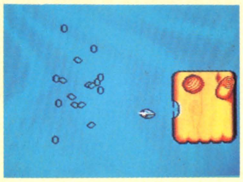


★要注意空中物 1
キリキリ



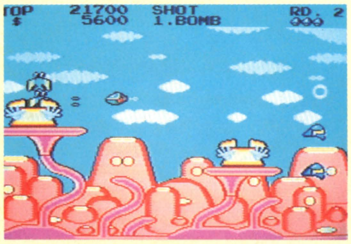
←フワフワ飛んでるだけなんだけど気を抜くなよ。

しょっぱなのラウンドだけあって、そんなに難しくはない。ただし、キレイな背景の色には注意しよう。あんまりキレイなもんだから、よーく目をこらしてないと、基地に気がつかないのだ。背景といっしょなんだよね。パーツショップでは、ツインボムズあたりを購入しておこう。

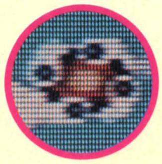


↑木のおばけスタンパロンだ。近くまで寄って、上下にタマをよけるのだ。口を狙って撃て。

ROUND 2 タバスコーダ

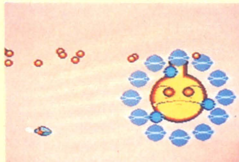


★要注意空中物 2
シーソール



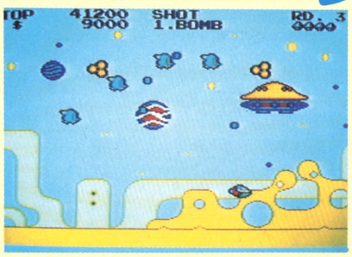
←変則的な動きでクルクル回っている。注意。

このタバスコーダもらくらくクリアーできるでしょう。武器はレーザーとかワイドビームあたりがよろしいようで。装備はジェットエンジンかな。巨大生物のボーランダは、まわりの輪っかのあいだから、なかでクルクルまわってるやつを破壊すればいい。簡単でしょ。



↑フラスコみたいなボーランダ。頭のてっぺんからタマを吹き上げる。根気よく撃ち続けろ！

ROUND 3 ラデューン

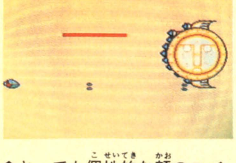


★要注意空中物 3
ボント



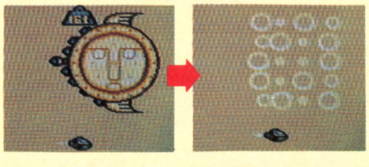
←いつも集団で攻撃してくる。消えるまぎわがコワイ。

そろそろこのラウンド3あたりから、敵の基地もかたーくなってくる。であるからして、7ウェイショットなんかが便利。空を飛んでる敵も数が多いから、やっぱり7ウェイショットがウレシイね。そんなとこだ。



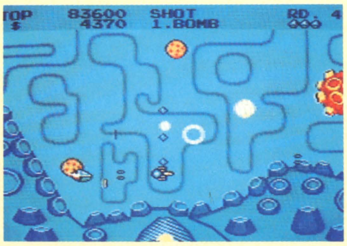
↑とっても個性的な顔のコバビーチ。なんつってもヘビーボムでやっつけるのが好きっ。

これは便利!

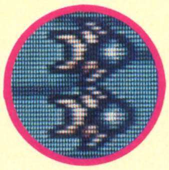


←ヘビーボムを使えば、ホラこのとおり。前につき出している砲台を狙って落とすのだ。

ROUND 4 ドリミッカ



★要注意空中物 4
シャトブ



←これも動きが変則的。出現したらやっつけよう。

ある方法さえ覚えちゃえば、ラウンド4は5秒でクリアーできるのだ。その方法ってのが、ジェットエンジンでファイヤーボムを追いかけるってやり方。これを地上すれすれ、つまり敵の基地をやっつけられるところでやるワケね。これで連続して敵基地を破壊できるのだ。しかしだ。あとにひかえる巨大生物には、きっと手こずるだろう。アセっちゃダメだ。



←初級者の第一の関門だ。舌を狙って撃ちながら、とにかく逃げろ。

これは便利!



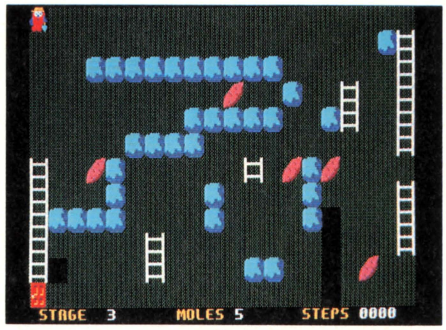
↑ジェットエンジンで、ファイヤーボムを追いかけろ。

パソコンゲーム通信

第5号

ジョイスティックの早技を競うシューティングゲームもエキサイティングでいいけれど、たまには指休めのパズルはいかが？　というわけで、今回はビクター音楽産業クロスメディア・ソフトの『モール・モール』の紹介です。





↑PC-8801、FM-7、PC-9801各シリーズ、PC-6601SR、X1/turbo、IBM-JX用のディスク版が5,800円。PC-9801、IBM-JXを除く上記の機種と、PC-6001mkII、SR、MSX(RAM32KB以上)のカセット版が3,800円。

穴掘り人生早ン年　モール・モール
地中生活も楽じゃないっ

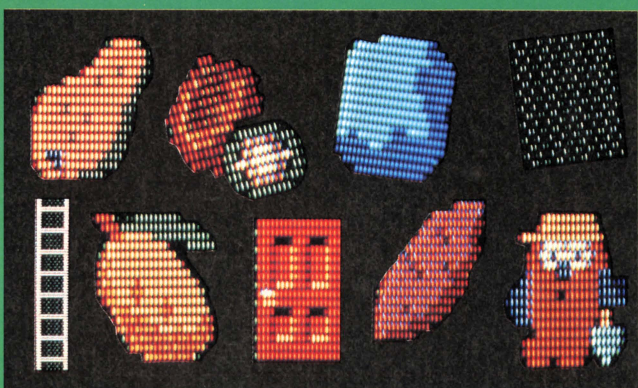
『モール・モール』の主人公は、来る日も来る日も土の中で暮らすモグラのモール君。穴を掘ってはイモやキウイやパパイヤ、マンゴを食べる、一見楽しそうだけど、じつはきびしくつらい人生(?)だ。それにしても、このクソ暑い8月に、むさくるしい土の中で生活するなんて、ご苦労なことです。エッ!?　土の中のほうが、地上より涼しくて快適だって？

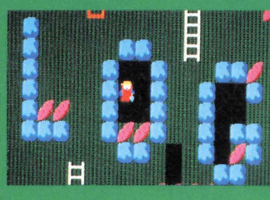
このソフトを作ったのは、ビクター音楽産業。ファミコン通信に、毎号登場してもらっているKYON²や荻野目洋子ちゃん、サザンオールスターズなんかがいるレコード会社だ。さすがレコード会社だけあって、ここで発売しているソフトは、どれも音楽や効果音が凝っている。『モール・モール』でも、〝ボチボチ〟っていうモール君の足音がなかなかいい感じ。焦らずゆっくりじっくり、ぼちぼちいこか、というワケね。

で、『モール・モール』が発売されたのは、去年の秋。そんな昔のソフトを今回紹介するのは、このソフトが、9月に発売されるファミコンゲーム『バナナ』の原形だからだ。『モール・モール』のほうがずっとシンプルで、その分オーソドックスなパズル仕立てになっている。

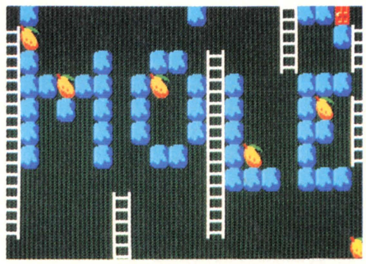
モール君を動かして、土の中のフルーツを全部取り、赤いドアまで行けば1面クリアー。と、こう書くと簡単そうに思うけれど、書くとプレイするとでは大違い。軽はずみにモール君を動

コンストラクションもできるっ！

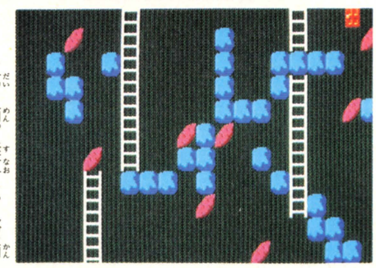




↑コンストラクションのパーツは、モール君、ハシゴ、ドア、石、土、イモ、バナナ、パパイヤ、マンゴ、そして穴の10種類。適当に並べて見た目にはキレイでも、ちゃんと解けるかどうかは別問題。案外、解くより作るほうが難しい。



←〝MOLE〟の文字を形どった30面。デザイン的にもシャレている。難易度中位。



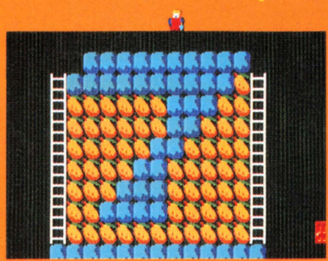
→第1面。素直にやれば簡単に解けるけど、難しく考えすぎると反対に苦労する。

かすと、１歩も先へ進めなくなってしまう。将棋や囲碁みたいに、先の先まで見通さなくちゃいけないのだ。でも、それがパズルの面白さ。

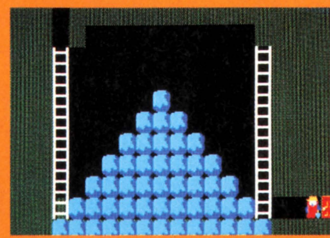
モール君は穴を掘れるが、ジャンプはできない。だからうまく考えないと、行きたい方に進めずに穴へドスン。石もやっかいだ。下を掘ると落ちてきて、道をふさいで行き止まり。ああ、やっとここまで来たのにぃ……。ところが石も使いよう。うまーく穴を掘っていくと、石が通り道を確保してくれる。ここらへんのコツを早くつかむことが、クリアーへの近道だ。

『モール・モール』は全50面。ところが、１面から順番に解いていかなくてもかまわない。好きな面から解いてゆけるのだ。でもって、ディ

ラッキー7は難しい

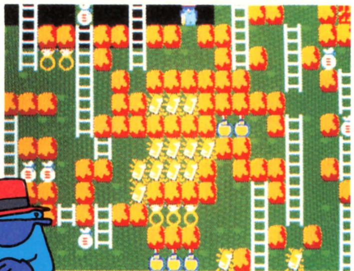


↑第７面には、"7"の文字がくっきりと。美しいデザインだと感心していたら……。



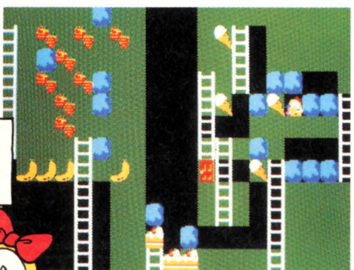
↑イモを全部取ったら、ピラミッドになっちゃった！　７面は、最初の難関だ。

モール・モール2もよろしく





↑主人公はモグラのギャング。指輪に金、ドル袋、お酒を取ってドアへ。





↑いちご、バナナ、ショートケーキとソフトクリームを取る初心者級。





↑前作とキャラクターは全く同じ。でも、とーっても難しい20面だ。

スク版にはパーソナル・レコードという機能があって、20人までの成績を記録できる。ただし、順不同でプレイできるのは45面まで。46面以降は、１～45面を全部クリアーしてないとプレイできない。46面からあとは、それまでの面をすべて解けないとやっても無駄だよってことなんだろうな、きっと。

自分でパズルをデザインできるコンストラクション機能も付いている。これがまた簡単で、画面にパーツを並べるだけ。ハナ唄まじりで作れるのだ。とはいえ、それがパズルとして面白いかどうかは全く別のハナシ。自慢じゃないけど、ボクの作った面は誰も解けなかった？？

『モール・モール』の約半年後に発売された『モール・モール２』は、『モール・モール』が難しすぎた人にも、簡単すぎた人にも、平等に楽しんでもらえる続編だ。パズルが苦手な人は、まず初心者級からどうぞ。20面あって、これを全部解けば、かなり自信がつくはずだ。

パズルのベテランは、プロ級にいきなりチャレンジだ。凝りに凝った面が20面。これを解いたら、キミはパズルのエキスパートになれる！　さらに、コンストラクション機能で作った一般ユーザーからの応募作が40面。みんな、なかなかやるもんだ。というわけで、合計80面。こりゃ、かなり遊びがいがある。『モール・モール２』も、もちろんコンストラクション機能付きだ。

シューティングゲームやRPGの合い間に、ちょっと息抜きにと始めた『モール・モール』だけど、気がついたらいつの間にか朝！　熱中度満点のパズルゲームだった。アーッ、眠い……。

LOGiN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ツインビー	コナミ
2	ハイドライドII	T&Eソフト
3	魔城伝説	コナミ
4	魔法使いウィズ	ソニー
5	グーニーズ	コナミ
6	ザ・キャッスル	アスキー
7	北斗の拳	エニックス
8	新ベストナインプロ野球	アスキー
9	ゲームを10倍楽しむカートリッジ	コナミ
10	ファイナル・ゾーン	日本テレネット
11	ランボー	パックインビデオ
12	プロフェッショナル麻雀	シャノアール
13	将棋	ポニカ
14	ザナドゥ	日本ファルコム
15	ルパン三世 カリオストロの城	東宝
16	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
17	ブラスティー	スクウェア
18	A列車で行こう	アートディンク
19	ワールドゴルフ	エニックス
20	シティーファイト	ポニー

三宮セイデン　C-スペース

兵庫県神戸市の三宮セイデン　C-スペースでは、MSXのソフトがずいぶん売れている。コナミの一連のゲームに、ソニーの"魔法使いウィズ"と、"ハイドライドII"を除けば上位独占だ。パソコンのアクションゲームがめっきり減って、アクションやるならMSX、そんな感じ。コナミさんは、ファミコン、MSXの両方で大もうけ？

CALENDAR 1986

8/1－8/23

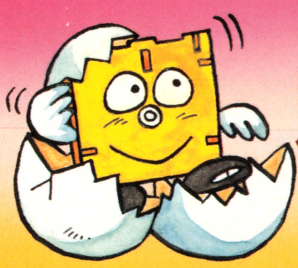
8

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	・	・	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	・	・	・	・	・	・

9

日	月	火	水	木	金	土
・	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	(15)	16	17	18	19	20
21	22	(23)	24	25	26	27
28	29	30	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	・	・	1 ファミコン通信 5号(8月22日号)発売 がんばれゴエモン！からくり道中発売 (コナミ)5,300円 ワルキューレの冒険発売 (ナムコ)3,900円	2
3	4	5	6 メトロイド発売 (任天堂)2,600円 (ディスクカード)	7	8 六三四の剣発売 (タイトー)4,900円	9
10 北斗の拳発売予定 (東映動画)4,900円	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22 ファミコン通信 6号(9月5日号)発売 じゃじゃ丸の大冒険発売 (ジャレコ)4,900円	23



新着ゲーム通信

今週は『予猫物語』や新ブランド、DOGのくわしい情報を中心にお送りします。

NEW! SOFT

パズル

キャッスルエクセレント

アスキー
９月下旬発売予定
4,900円（予価）

囚われのマルガリータ姫を救うのだっ!!

パソコンで大ヒットしたアクティブ・パズルゲーム『キャッスル』がついにファミコン版にっ!! 待ったかいがあって、かなり奥深いゲームになってしまったぞ。

主人公はラファエル王子。悪い奴、魔王メフィストに連れ去られたマルガリータ姫を助けるために、今、立ちあがったのだっ!!

マルガリータ姫は10階建てのお城のなかのどこかに閉じ込められている。１階あたり10部屋で全部で100部屋っ!! しかも、ファミコン版には、なんと隠し部屋まであるみたいなのだ。ううっ、燃えるぜっ!!

というわけで、ラファエル王子はマルガリータを求めて城内に潜入。まず、お城の地図を発見するのだっ!! でも各部屋には鍵がかかっていて、各ドアを開けるには、いろんな色の鍵が必要。しかも、鍵は１回使うとなくなってしまうし、地図がどこにあるかもわからない……。敵と戦い、鍵をいくつも手に入れて、いざ、マルガリータのもとへっ!!



←パソコン版では『ザ・キャッスル』と『キャッスルエクセレント』の２種類が発売されている。『キャッスルエクセレント』の方がむずかしいのだ。

マルガリータはどこに？



↑基本的にはパズル＋アドベンチャーって感じなんだけど、反射神経もだいじ。強い敵が出てくるし、ジャンプのタイミングなども、むずかしいのだっ!!

お懐かしやラファエル王子！



←ドアと同じ色の鍵を持っていないとドアは開かない。そこが、このゲームのミソ。各部屋をクリアーするだけじゃなくて、鍵の使い方も考えなくてはっ！

鍵の使いすぎに注意するのだっ!!

アドベンチャー感覚だぜっ!!



↑鍵とドアの色は、水色、黄、ピンク、青、緑、赤の６種類。うーん、こんがらがって、わけがわからないぜっ!!（※画面写真はすべて開発中のものです）

まず地図を手に入れよう



➡各部屋には、敵、"命の水"などのパワーアップアイテム、いろんな色の鍵などたくさんのフィーチャーがばらまかれている。地図は画面切り替えで表示される。

アクション

子猫物語

ポニー
9月上旬発売予定
価格未定(ディスクカード)

美しい四季の風景と子猫がメルヘンだね

公開中の爆発的大ヒット映画『子猫物語』がゲーム化されるのだ。物語は、だいたい映画そのまま。赤茶色のトラネコ、チャトランが美猫シロコに会うまでの冒険旅行だ。

6月に始まって5月に終わる1年間、12ヵ月がゲームの舞台だ。横スクロールですぎてゆく1ヵ月は、昼の面と夜の面がある。だから、全24ステージ。背景も映画と同じく3ヵ月ごとに変わり、夏、秋、冬、春のうつりかわりがとってもキレイ。夏は青空にひまわり、秋はさびしいすすきが原、冬は雪景色で、春はタンポポやスズランが美しく咲き乱れている、という具合なのだ。ウットリ。

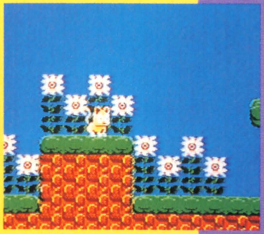
丘や川をこえて行くチャトランを襲うのは にわとりやキツネや馬やヘビ、大きな大きな月の輪熊もいる。ヘルプ玉子を何個かとると体当たり攻撃ができるけど、チャトランは基本的には逃げるだけ。玉子をたくさんとると、お友達の犬、プー助くんが登場することもある！ プー助は強い。敵を次々と倒して、助けてくれるんだ。

ほかにもいろんなお助けアイテムがどっさりある。木の枝を揺らして、クリなどの季節の木の実を集めると、1UPしたり、ミルクをとるとパワーアップしたりするのだ。

↓映画『子猫物語』より

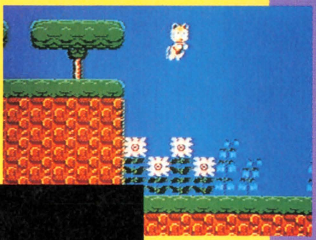




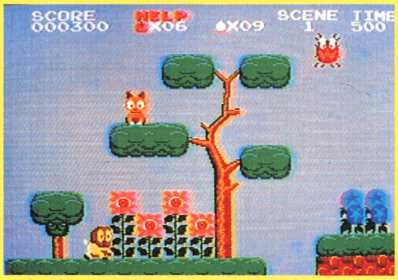


↑お花畑のまんなかのチャトラン。キャラがものすごくヨイ！

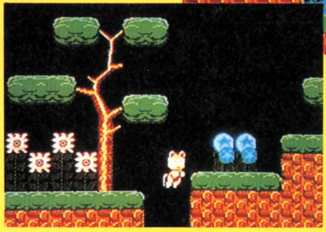
➡崖からポーンと飛びおりると、ホタルブクロが咲いてるよ。



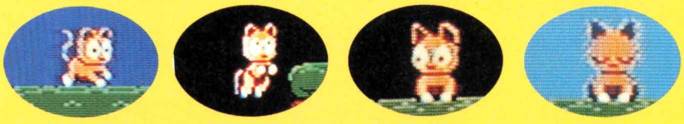
↓夜の画面になるとマックラ。同じ場所でも雰囲気が違うでしょ。次は昼の面へ。

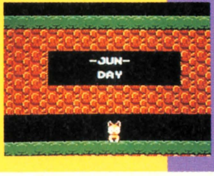


↑木の上にチョコンと座ったチャトランの下をのそのそ敵がとおる。昼の面では太陽が輝いている！



↓"JUNE DAY"。6月のお昼からゲームはスタートする。





※写真は開発中のもののため、敵はいないし、色も違います。©子猫物語製作委員会

アクション

機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE

バンダイ
8月下旬発売予定
5,300円

モビルスーツで3D宇宙戦闘、本格的だ

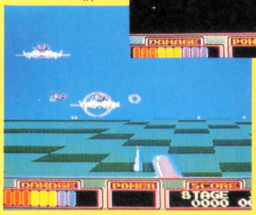
ティターンズやジオン公国のやつらと戦うZガンダムがついに登場。まずは惑星上空で対空砲の陣地を破壊しつつ、過過、宇宙へと飛び出すのだ。星の散らばる宇宙では、モビルスーツ群をひとつずつ撃墜。スペースコロニーの内部へと侵入する。コロニーの中枢にあるコアを爆破するのが最終目的だ。全16ステージ。名作"ゼビウス"の作者、遠藤雅伸氏の最新作、大期待作なのだ。



↑コンティニューできるのが嬉しい。ファン感涙モン。

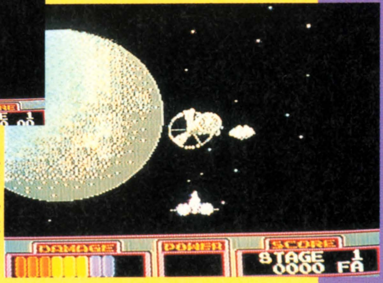
➡おおっ、ハイ・ザックの群れではないか。こいつらは多い。





⬅最初は惑星上空。下にピンク色のマラサイが見える。

↓中央のスペースコロニーに入っていくのだ！ 細かいグラフィックが最高。



アクション

戦場の狼

カプコン
9月下旬発売予定
5,500円(予価)

『魔界村』に続くカプコンの期待の新作、『戦場の狼』。ジャングルの中で展開される激しいゲリラ戦。特殊訓練を受けた兵士、スーパージョーに与えられた極秘任務は、とらえられている戦友達を救い出し、敵の本部を破壊すること……！　ファミコン版ではアーケード版と違って防弾チョッキや勲章などたーっくさんの隠れキャラや地下シェルターが出てきてまるで新しいゲームに大変身してるのだ。

捕虜になってる戦友達を救い出すのだっ



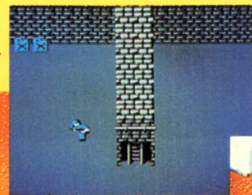
←いかにもカプコンさんらしい味のあるタイトル画面。



↓基本的には縦スクロールのアクションゲームです。



←マシンガンと手榴弾を武器に画面せましと走り回るのだっ。



↑地下シェルターには戦友や隠れキャラが待っているが!?

↓難関エリア4。各エリア最後には鉄のゲートがあり簡単には通れない。



アドベンチャー

メトロイド

任天堂
8月6日発売
2,600円(ディスクカード)

海賊のすむ惑星ゼーベスへ侵入して、危険な生命体メトロイドの増殖する巨大機械生命体マザーブレインを破壊するのだっ。最初はブリンスタ(岩面)での戦い。つぎにノルフェア(火面)のボス、リドリーと対決。ツーリアン(基地面)への橋をひらく！　主人公の宇宙戦士サムスのパワーアップアイテムは10種類。スクロールのしかたが面白く、アドベンチャーゲームみたいなところもあるのだ。

波動、アイス、ロング。ビーム砲がいっぱい！



←ノルフェアに突入。この最後にリドリーという小ボスがいるぞ！





↑ブリンスタの縦通路で部屋を移動しているところ。

←ブリンスタの小ボス〝クレイド〟のいる部屋はすぐソコだ。

アクション

高橋名人の冒険島

ハドソン
9月1日発売予定
4,900円(予価)

主人公は緑色パンツの高橋さん。舞台は横スクロールする冒険島。キミの使命は海をとびこえ、丘を登り、洞くつへと侵入すること。冒険島は8ステージにわかれていて、ヘビ、タコ、カエル、クモ、カタツムリなどの敵がゾロゾロいる。こいつらをオノを投げて倒すか、トットコ走って逃げるしかない！　スケートボードを使うとスピードアップできるけど、このアイテムを出すのが難しいのだ。

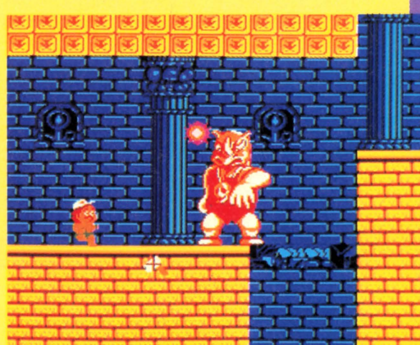
お腹の出た高橋さん、野性的に冒険スル！

↓リンゴなどのフルーツを取ると、ボーナス点と体力がもらえるぞ。





↑夜の森には、たき火はあるし、クモは落ちてくるし、怖イ。



←巨大カッパ怪獣！ネコ怪獣など、同タイプのデカキャラが各ステージの終わりに出る。

DOG情報局開局！



↑記者発表は7月14日にありました。

DOG
DISK ORIGINAL GROUP



やたっ！　パソコンソフトの有力メーカー7社が、ついにファミコンソフトを開発するのだ。ソフトはディスクカードのみ。容量大きい、安い、内容は濃い。発売予定10作品を詳細に緊急レポートした。

グループ名DOG(ディスク・オリジナル・グループ)の7社とは、スクウェア、マイクロキャビン、シンキングラビット、キャリーラボ、システムサコム、クリスタルソフト、エム・エー・シー（ハミングバード）だ。ウーム、すごい強力。強力すぎて驚きだ。

第1作目は、早くも11月頃から発売される予定だ。DOGシリーズの共通パッケージ。発売元は、一応総元締のスクウェアになる。でも、各ブランド名がバーンと明記されちゃうんだもんね。ファンとしてはじつに嬉しい。その後は月間1～2作品を発売。もちろんディスクライターにも全部入る予定だ。そうすると500円で本格的なＲＰＧなんか手に入る。ウレチイヨー、なのだ！　ゼイタクだね、なんだか。

そのうえ、パソコンソフトの移植(逆にパソコンへの移植)もある、というのがまたマタ嬉しいのじゃ！

スクウェアの斉藤氏によると「ファミリーコンピュータの良いソフトを、安く、たくさん作りたい。パソコンゲームでつちかったノウハウを全部投入して、私たちは、やりますよーん」とのことだ。

ではラインナップにのっている10作品をご紹介。

●ディープ・ダンジョン(仮題)

ウィザードリィ型（３Ｄグラフィック）のファンタジーＲＰＧ。地下迷路が地下7階まである。とらわれているお姫さまを助け出し、悪の帝王を倒すのだ。ちなみにマップの広さは地下1階の場合30×30ブロック。かなり広いから、マッピングしないと無理だね、絶対。敵キャラもめったやたらと多いのだ。「ＤＤ」と呼んで下さい、とのこと。このゲームが第1作目になりそう。本格的ＲＰＧで手はじめ、だ。

●雷神「RISING」(仮題)

お待ちかね！　ＳＦ、メカもののアクション・ロールプレイングだっ。7つの亜空間フィールドとその秘密要塞を探し出し、破壊するのだ。双方向スクロール。モビルスーツのような戦闘マシンがドッ、ドッ、ドッとミサイルやキャノン砲を撃つんだぜっ！　メインメカはライジン、可変機動戦士だ。シールドの種類や武器の種類(15以上)がかなり多いから、奥がフカーイ。キャラのメカが細かくてスキ！

●シカゴ・コネクション(仮題)

思考型推理ゲーム。1930年代、アメリカのとある町が舞台。透明人間になる薬を飲んだギャングたちが、町にウジャウジャいる。彼らを逮捕するFBIの捜査官になるのだ。相手は透明人間、たよりになるのは、ドアの開く音や、並木が奴らに揺すられる音。ペンキをまいて足跡がペタペタ……とついたら、スワッとつかまえるのも良い考えだぞ。

●ヒスパーニ(仮題)

アクションタイプＲＰＧ。悪者マオーツからお姫さまと不思議人間クリートクレイを救出するのだ。

●ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)

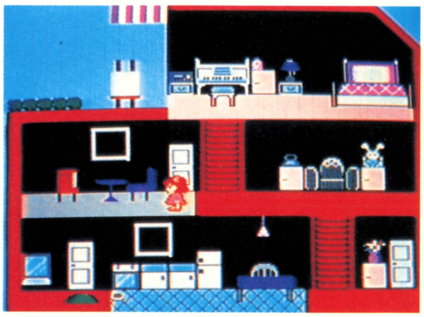
4人のパーティーを組むアクション型ＲＰＧ。光の世界と闇の世界を行き来して、闇の世界を滅ぼせ。

●題名未定　縦スクロールし、ワープもできるという、前代未聞のアイデアで送るピンボールゲーム！

●題名未定　スーパーマリオタイプの横スクロールアクションゲーム。キャラがかわいいぞっ。

すごいね！　そして3本は写真つきでご紹介だ！

リトル・コンピュータ・ピープル(仮題)



←有名な、米国アクティビジョン社の〝環境ソフト〟だ。目的がおもしろくて女の子を〝飼う〟というか、コンピュータのなかで生きている女の子を〝観察する〟ソフトなのだ。彼女は10歳。ペットのネコも一緒に住んでいる。私たちは食料やキャットフードをこの家に届けることができる。電話や手紙でお話することもデキル。彼女はお腹がすくと食事をしテレビをみたりして〝生活〟する。私たちはそれを〝見る〟のだ。



↑一緒にトランプ占いをして遊べるのだ。ファミコンをプレゼントしたげると、ニコニコしてゲームを始める、おちゃめな10歳だ。



↑150種類ほどの性格が設定されていて、すぐ泣いちゃう子やお絵かきが好きな子や、ピアノを弾くのが好きなタイプなどがある。

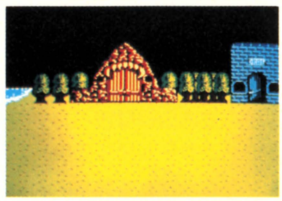
アドベンチャー・スペシャル(仮題)

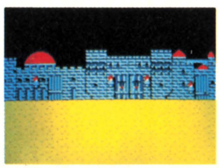


←ＳＦのアニメチックな物語のアドベンチャーゲーム。ファミコン初の本格的アニメーション処理がスゴイ、らしい。女の子の表情がまるで映画みたいに動く、アレですな。1秒間に8枚、10枚の絵を描く、といったアニメーション手法で、キャラが走ったりするのだ。コマンドは上に並んだアイコンで指示するぞ。

エクスカリバー(仮題)

→横スクロールで進んでゆくＲＰＧ。3部構成の壮大な物語の第1部だ。魔物たちを次々に倒してゆく。そして大地にそそり立つ聖剣〝エクスカリバー〟(仮称)を引き抜くことができると、大男との一騎打ちになるのだ。中世風の世界設定がブーキミーで、ちょびっとホラーっぽい気がするのだ。

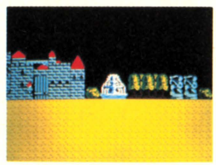




↑城のような町のような……。



↑パブでお休みするのだ。



↑噴水もあるけど、ブキミ。

発売日スケジュール表

8月発売予定

がんばれゴエモン！ からくり道中〈コナミ〉 8月1日/5,300円
ワルキューレの冒険〈ナムコ〉 8月1日/3,900円
メトロイド〈任天堂〉 8月6日/2,600円(ディスクカード)
六三四の剣〈タイトー〉 8月8日/4,900円
北斗の拳〈東映動画〉 8月10日/4,900円
じゃじゃ丸の大冒険〈ジャレコ〉 8月22日/4,900円
スーパーピットフォール〈ポニー〉 8月上旬/5,500円(予価)
スカイキッド〈ナムコ〉 8月下旬/3,900円
機動戦士Ζガンダム HOT SCRAMBLE〈バンダイ〉 8月下旬/5,300円
ゴーストバスターズ〈徳間書店〉 8月下旬/5,200円(予価)

9月発売予定

高橋名人の冒険島〈ハドソン〉 9月1日/4,900円(予価)
ASO〈エス エヌ ケー〉 9月3日/4,900円
キングスナイト〈スクウェア〉 9月上旬/4,900円(予価)
子猫物語〈ポニー〉 9月上旬/価格未定(ディスクカード)
戦場の狼〈カプコン〉 9月下旬/5,500円(予価)
バナナ〈ビクター〉 9月上旬/4,900円
テラクレスタ〈ニチブツ〉 9月中旬/4,900円
エンジェランド(仮題)〈任天堂〉 9月中旬/2,600円(ディスクカード)
スーパーゼビウス ガンプの謎(仮題)〈ナムコ〉 9月中旬/4,900円
スーパースターフォース〈テクモ〉 9月下旬/価格未定
コスモジェネシス〈アスキー〉 9月/4,900円
キャッスルエクセレント〈アスキー〉 9月/4,900円(予価)
飛龍の拳〈日本GAME〉 9月/価格未定
デッドゾーン〈サン電子〉 9月～10月/価格未定
ラビリンス〈徳間書店〉 9月～10月/価格未定

10月発売予定

ドラゴンボール神龍の謎(仮題)〈バンダイ〉 10月上旬/5,500円
リンクの冒険(仮題)〈任天堂〉 10月中旬/2,600円(ディスクカード)
シャーロックホームズ(仮題)〈トウワチキ〉 10月下旬/価格未定
銀河伝承〈イマジニア〉 10月下旬/5,000円(ディスクカード＋本＋カセット)

11月発売予定

バルバルークの伝説より、アイギーナの予言〈ビック東海〉 11月15日/価格未定
ゴルフ(仮題)〈任天堂〉 11月中旬/2,500円(ディスクカード)
スクランブル21〈ビクター音楽産業〉 11月/価格未定
レイラ〈デービー〉 11月/4,900円(予価)
クレイジークライマー〈ニチブツ〉 11月～12月/価格未定

12月以降発売予定と発売日未定

アルゴスの戦士〈テクモ〉 12月/価格未定
ザ・ブラックバス(仮題)〈ホット・ビィ〉 12月/価格未定
魔獣の森〈イマジニア〉 12月/5,000円(ディスクカード＋本＋カセット)
消えたプリンセス〈イマジニア〉 '87年1月/5,000円(ディスクカード＋本＋カセット)
ウルトラマン〈バンダイ〉 発売日未定/価格未定
ランボー〈パック・イン・ビデオ〉 発売日未定/価格未定
ピットストップII〈ポニー〉 発売日未定/価格未定
リトル・コンピータ・ピープル(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
アドベンチャー・スペシャル(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
エクスカリバー(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ディープ・ダンジョン(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
シカゴ・コネクション(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ライジン(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
闘いの挽歌〈カプコン〉 発売日未定/価格未定

謎のゲーム



未確認情報

●こんにちは、みなさん、では、今週も、とっておきの早耳情報をお送りしましょう。まずは、アイレムさん。9月か10月頃に題名未定のソフトを発表する、とのこと。いったいどんなゲームなのか、全然わからない。うーん、だからよけい知りたい気がします。

●サン電子で『水戸黄門』といわれていた新作は、大幅に路線変更してファンタジーものになっちゃったようです。「時代モノではないことは確かです」というお話でした。

●ポニーの『ピットストップII』はかなり大きく延期することになったみたい。来年でしょうね、完全に。といっても絶対出すそうです。これはアメリカのATARIのゲームの移植モノ。画面を上下にわけて、まんなかにピーッと線をひいてありまして、上の人と下の人で速さを競うレースゲームなの。面白いゲームなんだけどなー。早く見たいものですね。

●イマジニアの面白い企画は、今とっても話題ですね。

第1弾の『銀河伝承』は、地球救助隊を指揮する若きソルジャー、サトルが主人公。地球から出発して、〝ホープの6つの惑星〟をぜんぶ旅して帰るまでのお話よ。惑星上空は敵戦艦と戦うシューティングゲーム、惑星におり立つと〝謎〟探しのアドベンチャーゲームになっている。惑星上では、酸素、お金、武器などが必要で、その量はシューティングゲームの成績で決まっちゃいます。

●あのビデオゲーム『熱血硬派くにおくん』で注目をあびているテクノスジャパンが、ファミコンに参入するのよ。具体的になにをだすのかは、まだわからないけど、今年中に1本でるかも!?『くにおくん』のファミコン版をだしてくれたら、とってもうれしいのにね。では、また来週、ね。(森下万里子)

ファミ通㊙情報部 禁断

今回のトップネタは暑さもドカーンとふっとぶまさかまさかの、さかさドカンワープ技だぜ。びっくりしちゃってプールでワープ、ワープなんてことのないよーに。心の準備体操イチニ、サンシ。5、6、7、8ワールドで、できるぞっと。おっとっと、そのまえにワールド 4 をクリアーしないといけないよ!!

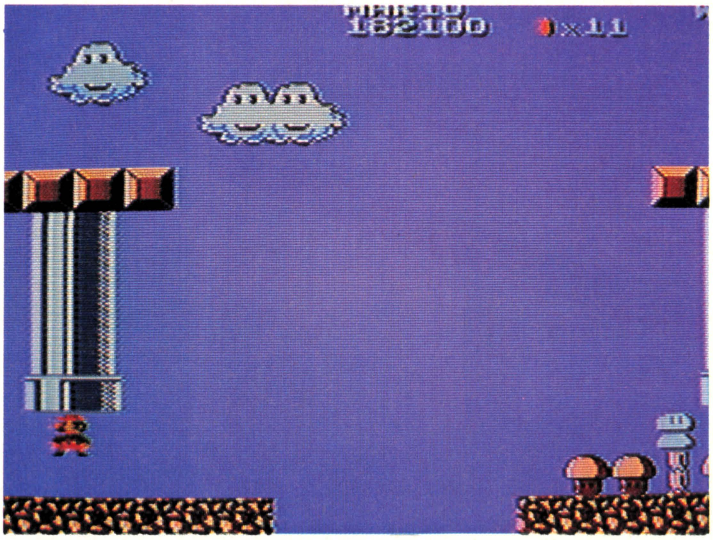
図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,315 ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

ついに逆さ土管に入れたぞっ!!

北海道　村上昌宏　（会員番号900029）

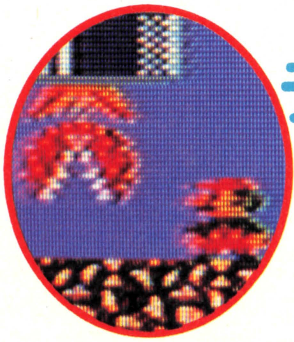
まずはワールド5-1で発見！ 場所はここだ！



とうとう、逆さ土管の入り方を見つけたぜっ！　みんなも、たぶん入れるに違いないと思いながらも、イマイチ入り方がわかんなかったんじゃないかい？　さっそく、村上君からの情報を公開しよう！

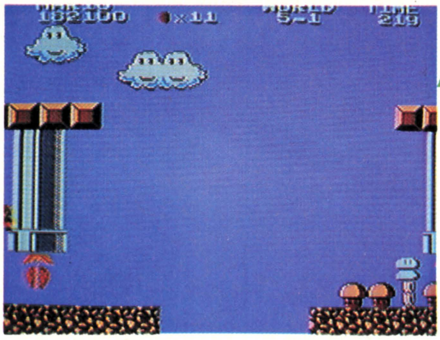
左の写真は、ちょうど逆さ土管を抜け出た、決定的瞬間だっ！

ワールド5-1が始まって、最初の逆さ土管の所に来たら、写真のように画面の位置をずらしておくのだ。マリオ1人分のすきまなんだけど、この判定が以外と厳しい。



チビマリオで行こうぜ!

この技は、できればチビマリオでやりたいぜ。いや、むしろチビマリオでしかできない、と言ったほうがいいかもしれないな。デカマリオだとレンガを突き崩して失敗する場合が多いのだ。



↑Aボタンを押しても上にはい上がれないときは失敗だ。位置の判定が厳しいから、何度も挑戦してコツをつかめ。

Aボタン連打で土管の横に入りこめ!!

パックンフラワーに気をつけながら画面の左端に来たら、Aボタンをダダダッと連打する。つまり、画面左端のすきまならマリオがはい上がることができるという、あの特質を利用するのだな。で、うまくタイミングが合うと、逆さ土管のふちの所で、右に流されて動くから、マリオがちょうど土管のまん中に来たあたりですかさず✚ボタンの下を押せば、大成功!!

↓右に動く率は5回に1回くらいなのに、タイミングが合うと、あっという間にスススッと動いちゃうから慎重に。



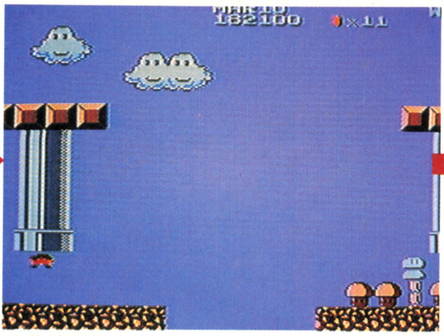
この位置に来たら✚ボタンの下を押す!!

の秘技！

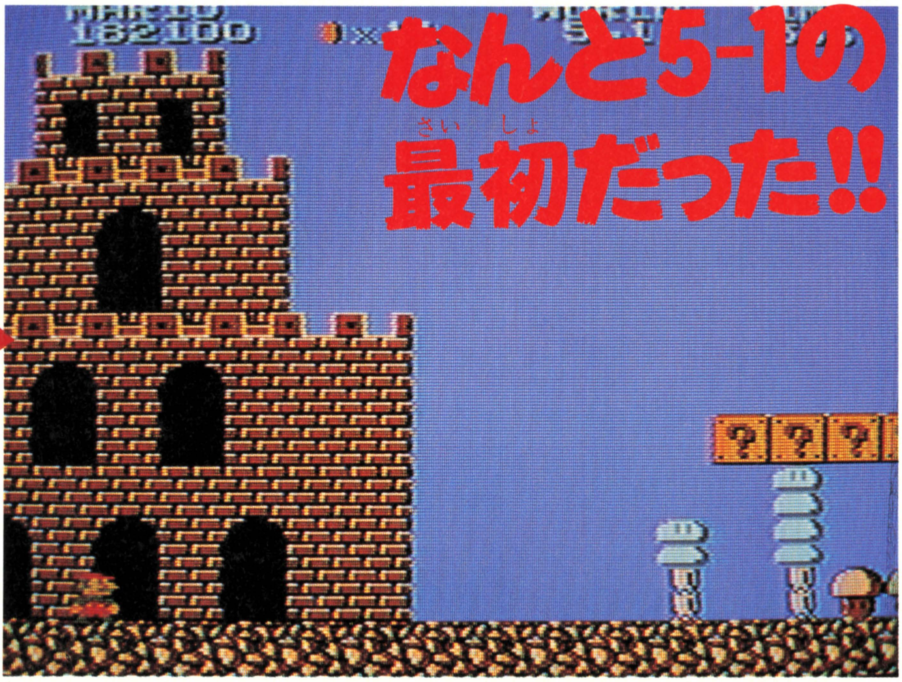


ファミ通第6号は8月22日(第4金曜日)発売です

土管を抜けるとそこは？



なんと5-1の最初だった!!



土管を抜けると、どこに出たのかと思ったら、5－1の最初に戻っちゃった！　なぁーんだ、とガッカリしてはいけない。これはなんと、どこに出るかわからない、謎のワープゾーンなのだ。

この次は、地下金庫室に行くかもしれないぞ。

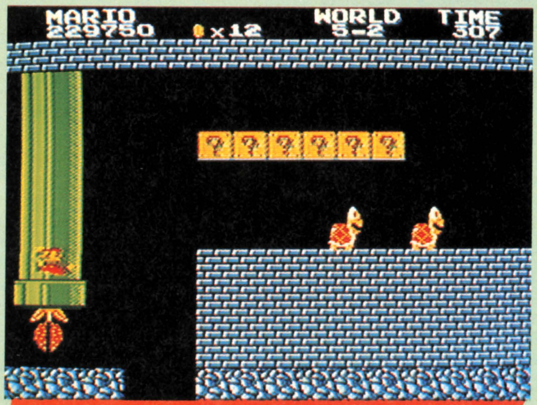
ほかにもこんなところで入れるぞっ!!

『マリオ2』には、逆さ土管の出てくる面が多い。

敵キャラの動きに注意してやれば、ほかにも、いろんなところで、逆さ土管の中に入れると思うよ。

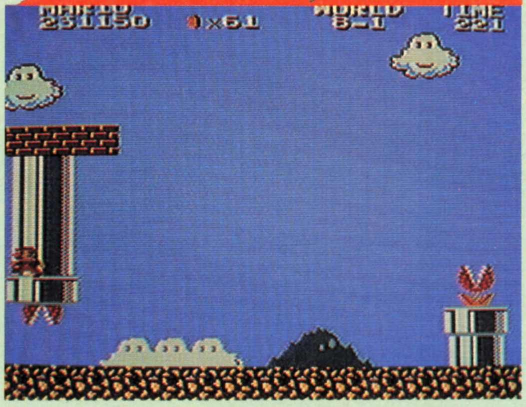
我が情報部でも、いろいろ試してみたのだ。あるぞ、あるぞ。ただし、かなりテクを要求される場所もあるぜ。ぜーんぶ教えたいところだけど、もったいないから、2ヵ所だけにしよう。

どこに出るかわかんないから、何度でも楽しめるぜ。



ワールド5-2

ワールド8-1



図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,258 ガバス GVS

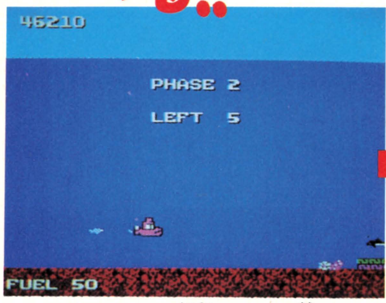
●スクーン ©アイレム

2面から異次元海へワープする!!

静岡県　中村裕之　(会員番号675151)

まずネックレスを取って1upする!!

神秘のバイオ生物、ハマコ。今、そのハマコの謎が解き明かされたのだヨ、諸君！　ま、ゆっくり説明してあげるから、ハイハイ並んで。
まず、2面に行かなければオハナシにならない。ナニ！　行けない？　コラコラ、ピラメなどに手をやいていてはイカン、イカンぞ！　トットとやっつけて、2面へ行け！　まあ、たいていの人は1面クリアーなんか、なんのこともないね。



⬆あらわれたハマコ。海底をノタノタ進みながら、カズミの落とした首飾りをひろっているのである。



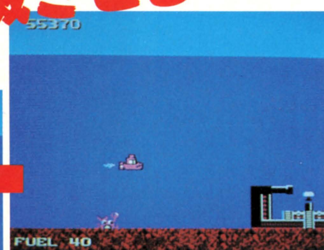
⬆ハマコにアイスボールを10発、首飾りになる。まずはコイツを取らないとワープはできない。確実に。



⬅"魔法の首飾り"でまずは1UP。ラッキーと思っていたら、もっと大きな魔法があった。

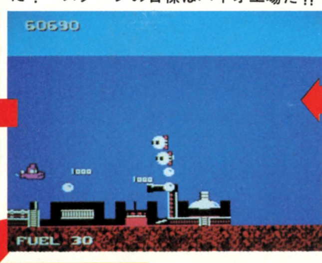
バイオ工場を全滅させるのだ!

問題の2面へとやって来たならば、あらわれたハマコにボンボンとアイスボールを投げて、10発当てる。するとハマコは、"魔法の首飾り"を残すから、そいつをイタダキ！　ネックレスはもともと、カズミのモンなんだけどね。こいつでまずは、1UP。それからは敵の攻撃をよけながら、バイオ工場を次々と爆破、全滅させるのだ。するとイキナリ、背景がマッ黒になっちゃった！



⬆ここからが問題だ。以後、あらわれる工場をことごとく全滅だ！　心してかかれよ。

⬇こそだてマンボー、じゃまだ、じゃまだ！　スクーンの目標はバイオ工場だ!!



がっ、画面がマッ黒!

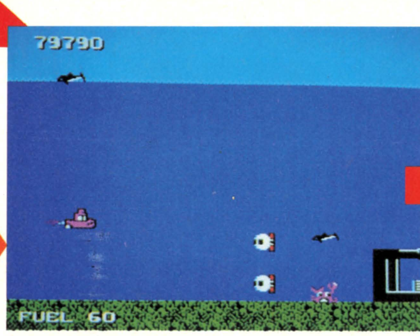


⬆ここでアセってはなるまいぞ。背景が黒かろーが、青かろーが、工場を壊滅、人々を助け出すことが君の使命だ！

ワープ!!

どんどんバイオ工場を壊せっ!!

背景が黒いからといって、動揺してはイケナイ。落ちつけ、ホラ、あぶない！　それからもバイオ工場を確実に全滅させていくと、コリャまたビックリ、こんどはなんとミドリの世界。ここはどこの異次元じゃ。さらに、ピンクのホンワカとした世界へと、スクーンは進むのであった。首飾りの魔法が、ボクらの前にその力を見せてくれたんだぜ!!



⬆ワープ完了、今のできごとは一体、なんだったんでしょう。もう起きんかな？　なんて考えていると……。

ワォッ！ピンクだ!!

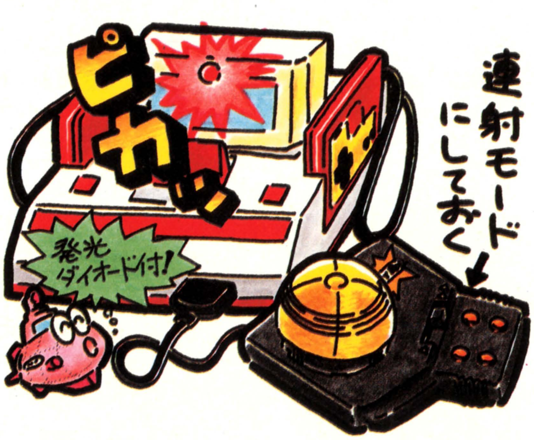


図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,349 ガバス GVS

●スクーン ©アイレム

ハマコ連射!! 一挙20万点!!

愛知県　熊崎忠洋　（会員番号533089）



得点をかせぐ事に青春をかけているキミにこの秘技を教えよう。それには連射が必要なので、連射ジョイスティックを持ってない人は買うよーに。

ゲームが始まったら、イキナリあらわれたバイオ生物ハマコを、アイスボールで連射する。写真のような位置にスクーンがいると、ハマコもそれ以上進めなくなり、スクーンも海底のものに衝突しない。ときどきあらわれる、チョキンガニには注意してくれ。決して、やつの正体の金塊など、取ろうとしてはイケナイ。

そのまま、連射を途絶えることなく続け、スクーンのエネルギーがこと切れるまで、ハマコちゃんと旅を続けるのだ。射ちながらネ。一発当たって、200点のハマコも、さすがに1面を終えるころには、得点が貯まりに貯まって、なんと20万点！　フツウじゃないよ、オドロキだね！

この秘技を成功させるには、最初に言った、連射のできるジョイスティックと、スクーンの位置が問題だ。バッチリ成功させるには、多少の練習が必要なのだ。ガンバッてくれたまえ！



⬆ゲームが始まったら、さっそくハマコを射ちに行こう。す早く、位置を決めないと、ハマコは後ろへ行っちゃう。



⬆この位置、この位置が問題なのだ。位置さえ決まりゃ、連射はジョイスティックさんにおまかせー。楽なモン。



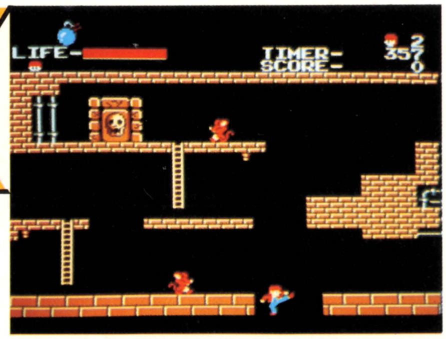
⬆おまかせ連射でうってうってうちまくり、エネルギーのなくなるまでつき進む！　1面の終わりまで行ける。

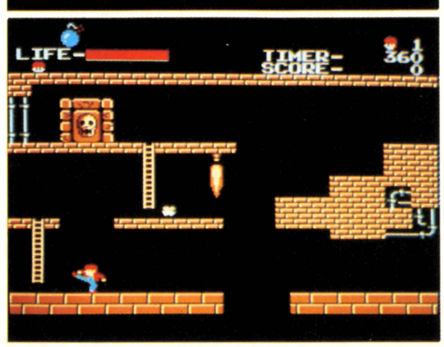
図書券 1,000円
ファミ通チケット 571 ガバス GVS

●グーニーズ ©コナミ

キックポーズで眠れ友よ!

大阪府　竹内光太郎　（会員番号604914）





今日も今日とて、フラッテリーギャングに捕われの身となったグーニーズの連中を助けるため、キミたち、奮戦してるかな？　チュー太のふりをしたゴン太や、フラッテリーギャングのオンチな歌で、冒険の旅はなかなかキビシイ。

〝片目のウィリー〟の宝もよいけれど、まずは連中を助けなくっちゃね。キミの使命はツライのだ。フラッテリーギャングのワナや、亡霊たちのじゃまはなかなかインケンだ。力の限りキミがガンバッても、どーしてもやられちゃう。なにも持たないときの、キミの武器はジャンプとキックだけ。戦う意志はタップリあるのだけれど、武器がないと、攻撃力はあんまりないってのはカナシイ。

それでもヤル気まんまんのキミたちのために、大阪の竹内クンのあみだした秘技を紹介しよう。

敵は次々とあらわれる。ハッキリ言って、強い。戦いの中で、穴に落っこってやられちゃうときがあるよね。そんなとき、あきらめずにエイ！　とキックポーズをとって落ちよう。すると、再びゲームの始まったとき、プレイヤーがエイ！　と一瞬、キックをするのだ！　どーだ。

ハイハイ、得点にはなーんにも結びつかないことはよーくわかってますよ。でも、ヤル気が感じられて、気持いい！　と思わないか。元気いっぱい！　て感じのヤツ、好きだぜ!!

ファミ通第6号は8月22日(第4金曜日)発売です

図書券 1,000円
ファミ通チケット 728 GVS

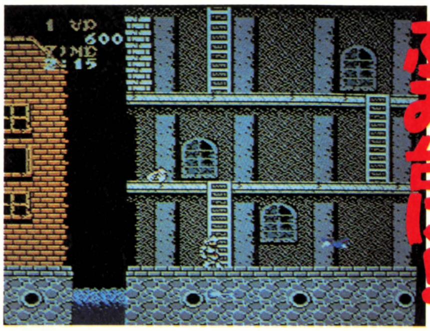
●魔界村 ©カプコン

アーサー飛び蹴り乗りっ!!

鳥取県　田中浩二　（会員番号342758）

これは、ステージ2の大男の館で、はしごを使わずに、2階に上がっちゃおうという技だ。じゃ、何を使うのかというと、カラスなのだ。大男の館に行くと、カラスが飛んでくるよね。このカラスに向かってジャンプして、カラスを蹴とばすと、そのいきおいで2階に上がっちゃうというわけ。

ただし、必ず鎧を着ていること。カラスに触れた瞬間、1回ミスしたとみなされるわけで、はだかのときに、これをやると、せっかく2階に上がっても、ガイコツ姿になっちゃうことになるのだ。どっちにしても損な技だぜ。



➡パタパタとカラスが飛んできた。カラスの上に乗っかる気持ちでジャンプしよう。

カラスをふみ台に！



⬅鎧はふっ飛び、その瞬間、アーサーは2階にはねとばされてしまうのだ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 698 GVS

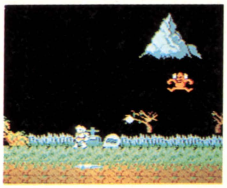
●魔界村 ©カプコン

ホワイトアリーマーだぜ！

兵庫県　早瀬健弘　（会員番号900017）

ステージ1で、レッドアリーマーが出てきたら、攻撃しないで、ただ、ひたすら逃げまくってみよう。ある時間が過ぎたとき、レッドアリーマーは、なんとホワイトアリーマーに変色しちゃうのだ！

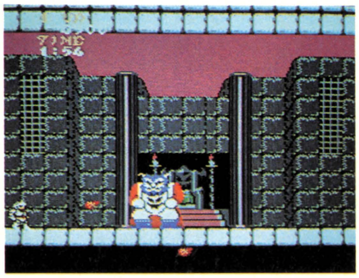
ただ、色が変わるまで、わりと時間がかかるんだ。一度やられて無敵になった状態で、はしごを登ると一段ごとに消えたり出たりするよね。あの手を使って、消えた状態で待ってるとラクだぜ。



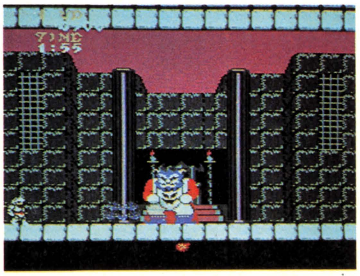
⬅こちらは、ふつうのレッドアリーマー。赤いから当然だよな。



➡ここらへんにきたら、ありーまー、ホワイトになっちゃったわ。



⬆そう！　大魔王は十字架でなくても倒せる。ただ、6面の門を開けるためだけにいるのだ。



⬆えーい！　と投げたのに、青い火柱じゃ、あっついっ!!　って感じがしないじゃん。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 524 GVS

●魔界村 ©カプコン

青い火柱!?

千葉県　前田 章　（会員番号900018）

まず、どのステージでもいいから、アーサーにたいまつを取らせて、そこで一度死んじゃう。

それから、ラウンドセレクトでステージ7に行くと、たいまつを持った状態で大魔王とご対面だ。ここで、地面にたいまつを落とすと、青い火柱がボッ！

図書券 1,000円
ファミ通チケット 611 GVS

●魔界村 ©カプコン

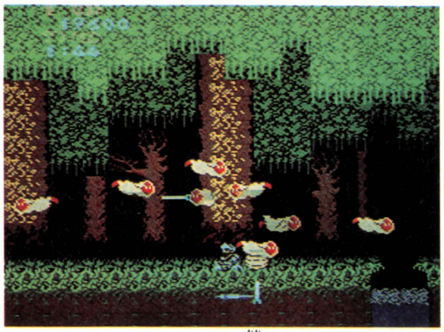
ウッ！　ディピッグだっ!!

静岡県　前田剛宏　（会員番号713705）

ラウンドセレクトを使うと、何周でもできるけど、どんどん敵の数は増え、攻撃もかなりすごくなってくる。その一例をお見せしよう。

ステージ1のウッディピッグの出てくるところは、1周めだと、ぱらぱらぐらいの数だけど、この写真は、4周めの場面なのだ。もう、ほとんど逃げ場がないくらいのウジャウジャさだぜ。

こんなんで、どうしろっていうんだよなあ。ほんと、限界への挑戦だぜ、これは。地獄の好きな人には、いいかもしれないけど。



⬆ウッディピッグで、こんなに多くなるっていうことは、ゾンビーなんかは、地面がゾンビーでビッシリなのかな。

すり抜け技!!

図書券 2,000円 ファミ通チケット 838 ガバス GVS

●スーパーチャイニーズ
飛び石がすり抜ける!

鹿児島県 関口武士 (会員番号900022)

飛ぶ石にすっとばされると、ほんとだったら死んじゃうとこなんだけど、なぜか、すり抜けられるという技だぞ。

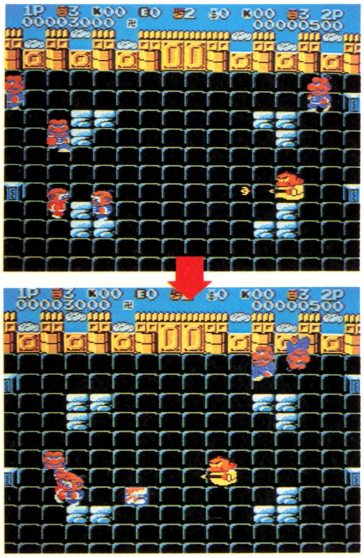
これは、リーとジャッキーがいる場合だから、2プレイヤーズでやろう。

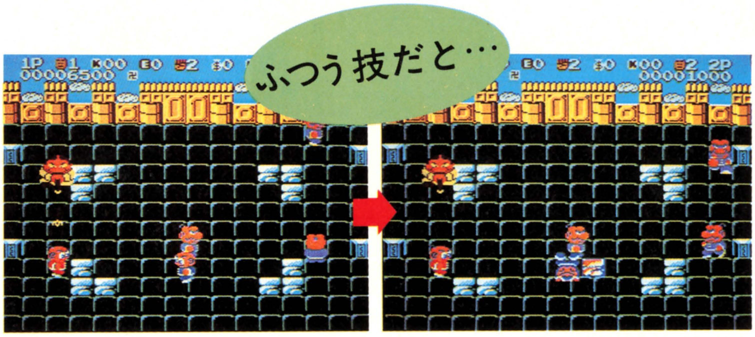
まず、飛ぶ石を見つけたら、右上の写真のように、それぞれを配置させるのだ。で、左側にいる方が、パシッと飛ぶ石をパンチして、石を飛ばして、右側にいる方に当たっても、なぜか、石が体をすり抜けてしまうのだ!

ふつうだったら、下の写真みたいに、石にすっとばされて、ペッチャン!になってしまうところなんだけどね。

このゲームってさ、あの『マリオブラザース』と同じように、リーとジャッキーが、たがいに協力し合ったり、いじわるし合ったりするところが、おもしろいとこじゃない。だから、彼女と一緒にプレイするときは、このすり抜け技を使って、"ありがと"などと言ってもらえばいいし、男とやるんだったら、ふつう技でやっつけてしまうとか、ま、使い方しだいだよな。

⬇なんか、石をはさんで、なんだなんだ!という感じだ。2人の関係って、いったいっ!?





⬆あっ、ジャッキー優勢! 2人がニラミ合う中ジャッキーが石を蹴りとばそうとしてます。

⬆ペッチャーン! あ〜あ、かわいそうに、リーは無残にも、ひっくり返っちゃってるよ。

⬆あー、やっぱりそうだったのか、2人はデキてたんだ。かわいそうなミンミン姫。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 526 ガバス GVS

●ドラゴンクエスト
で、出口が開かない!?

埼玉県 山崎良 (会員番号582629)



ファミ通第6号は8月22日(第4金曜日)発売です

図書券 3,000円 ファミ通チケット 1,203 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

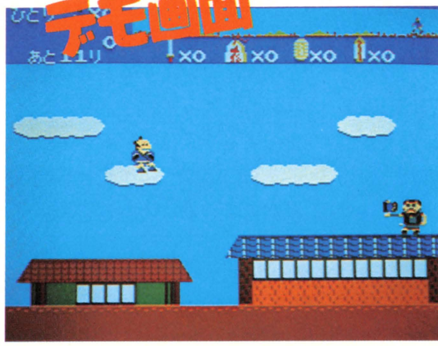
おおっと出た！ カン太の綱わたり

東京都　上條賢二　（会員番号708746）

これが正常なタイトル画面



デモ画面



↑デモ画面といえども、ボケーっとしていてはいけないのだよ、そこのキミ！ すかさずリセットを押してみろ。

おやっ!?



↑なんだこれはっとビックリしちゃうぜ！ カン太郎の綱わたりでござーい。はくしゅをおねがいいたします。

まずタイトル画面になったら、セレクトボタンを押そう。この指は死んでも放すものかと、気合をいれつつデモ画面を見つめる。そうするとデモ画面ではカン太郎が、糸の切れたマリオネットのごとく縦横無尽の大あばれを展開する。

ここでいつまでもデモ画面を見ていても、一生かかったってなにもおこらない。電気代がかかるだけだ。そこでデモ画面のカン太郎がジャンプしたときに、ここぞとばかりにリセットボタンを押すと、おおおのおー。なんとカン太郎が空中を歩いているではないか！ キャー。



↑たとえば、こんなヤラレターってなときもすかさずリセットをここぞとばかりにベシっと押せば……。

す、すべる……



↑おおおーっ！ すべる、すべる、よーすべるぜ！ 気持ちよさそーだな。さて夏休みだどこへ行こう。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 810 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

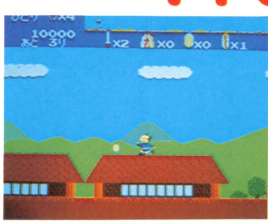
地中からにょっきり出たものは……!?

鹿児島県　東　武志　（会員番号900020）

小判だのお札だの刀だの、強欲なほどに物をひろいながら突き進むカン太郎。このカン太郎が2面のある家の屋根の上で（写真のこの位置での家）小判をとって左におりると、これがなんと、異様なものが地面から、モッコリコンとでてくるのだ。

この異様な物体、よくみると仕事人１の足のよう。仕事にしくじり埋められたのか、土とんの術に失敗したのか。はたまた足の裏も日に焼きたいサーファーなのか。謎のかくれキャラだ。

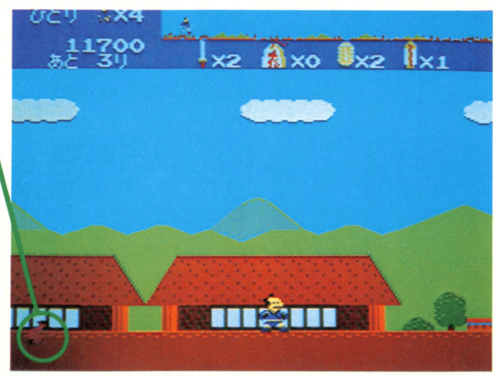
ここにヘンなキャラが出現!!



↑2面のこの屋根の上へまず行くのだ。ヤッホーっなんてね。



↑そんでもって、黒忍なんかひょいっとかわして、下へ降りよう。



↑さてさて、ここに注目！ なんと仕事人１の足が土から飛び出しているではないの。うーむ。意味もなくシュールだなぁ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 803 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

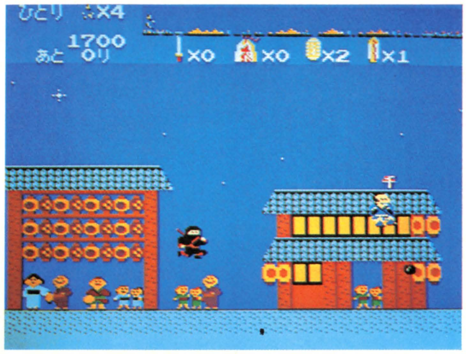
感動のファンファーレが聞けないのだ

兵庫県　浦井健一郎　(会員番号900021)

七転八倒、四苦八苦。足がしびれたときに、シャーペンの先で足の裏をつっつかれたような苦しみと、遅刻した言い訳を先生に信じてもらおうとウソをつきまくるような苦労の末の面クリアー。そして苦闘をたたえるファンファーレ。

この音楽が流れたそのとき、ポーズボタンをおもいきって押そう。そして解除。この瞬間、普通なら苦闘をたたえて鳴るはずのファンファーレが、プレイ中の音楽に変わってしまうのだ。つまり戦士に休息はない、ということだ諸君。





←いやーなんといっても面クリアーの音楽はうれしいもの。それがなくなるってのもね。



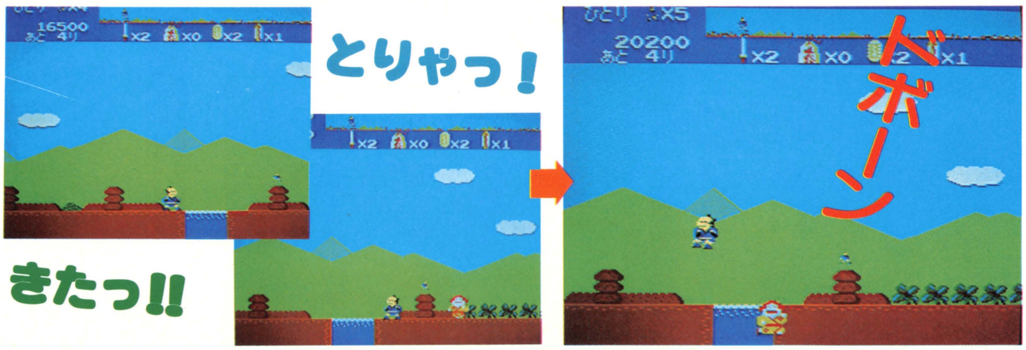
図書券 1,000円 ファミ通チケット 587 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

しっこい女はきらいだぜっ!!

東京都　柴田基史　(会員番号324570)

女性は欲がふかいというが、このトメ女ほど強欲な女はちょっといない。こういう女にはお仕置きが必要だ。まず川のふちまでいって1UP。そして黒忍のスキをついて川を渡る。そしてもう一度川の反対側にジャンプ、するとトメ女は川へと落下。へっいい気味だぜ。



←まあ秘技というよりも、基本的なテクニックのひとつだな。ファミ通を読もうぜ！

図書券 1,000円 ファミ通チケット 834 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

カン太郎の一大パフォーマンス

東京都　村山雄一郎　(会員番号176104)

太陽とリーゼント、これではまるでウェストコーストだ。この西海岸感覚を東海道五十三次で味わえる方法がある。

まず太陽をだすには、よく晴れた面で大空にむかって「バカヤロー」と叫びつつカンシャク玉を投げよう。そして爆発の瞬間にポーズ。これでまっかな太陽のできあがり。リーゼントはちょっと難しい。ポマードで頭をなでつけるごとく、かんしゃく玉が頭上を通過する時にポーズ。うまくいけばツッパリカン太郎の誕生だ。



←昼にやれば太陽だし、夜にやれば月だな、なんつって。



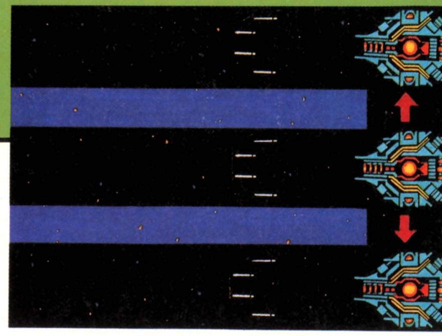
←カックイーッ。和服にリーゼント。今年のはやりはコレ。

図書券
1,000円
ファミ通チケット
782
ガバス
GVS

●グラディウス ©コナミ

これが三大撃破法だっ

静岡県　堀池祐太郎（会員番号900019）



あらよっ!!

ふだんゲームにはうるさいファミ通スタッフもグラディウスが発売されたときは、こぞって先を争うように買い求めたものだ。アーケード版からファミコンへの移植も完璧。それだけに、ゲームフリーク達に人気が高い。

堀池祐太郎くんもそーとーグラディウスをやり込んでいると見た。そこで、彼が送ってきてくれた"三大撃破法"と名づけたテクニックをここで紹介してしまおう。

1 ビックコア

右のイラストはステージ1の最後に登場する大物敵キャラ、ビックコアの放つミサイルが絶対に当たらないセーフティーゾーンを示している。ブルーの帯のなかにいれば、やられることはない。



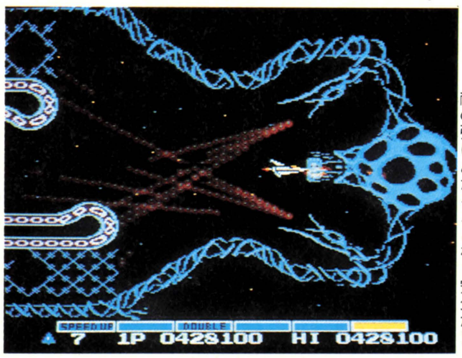
↓この位置でマザーが出てくるのを、待ち構えて、オプションをぶつけるように自機を上下させろ!!



↓チルドにあたることもなく、ほんの一瞬でマザーを、あらよっと、破壊することが可能なのだ!!

2 マザー

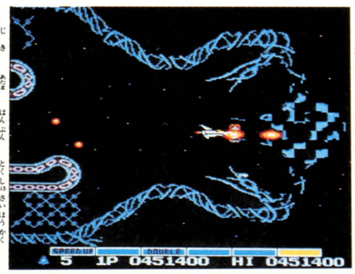
ステージ3のモアイ面を抜けると、マザーが登場する。こいつは、破壊不能のチルドを吐き出すので、始末が悪い。しかし、この方法を使えば、いとも簡単に倒すことができる。



3 特殊細胞核

ステージ6。細胞が網の目状に複雑に絡み合っている面だ。破壊した細胞の残骸に注意しながら進むと、最後に特殊細胞核がデデーンとひかえているのだ。

←自機の頭を半分、特殊細胞核にめり込むぐらいの位置につければ、敵の弾にあたることなく安全だ!!



←一定の時間が経過すると、特殊細胞核は勝手に自滅する。ただじっと待っているだけでいいのだ!!



←くれぐれも、破壊した特殊細胞核の残骸にひっかからないように、慎重に脱出してクリアー。

図書券
1,000円
ファミ通チケット
927
ガバス
GVS

●グラディウス ©コナミ

スクランブルハッチが消えたっ!?

栃木県　川島英治（会員番号514322）

シュパパッ、シュパパッと敵をやっつけていくのが快感を呼ぶグラディウスだ。とくにオプションを2個つけてレーザー装備、おまけに連射を取っておいたら、もーサイコー!!　あたりかまわず、ズビズバアァと今は亡き左卜全さん的状況になってしまうのである。

逆に、川島英治くんは、ステージ2で一発も弾を撃たない技を送ってきてくれた。するとどーなるかというと、とーぜんあるべきスクランブルハッチが、あとかたもなく消えてしまっているのだ。ふむむっ。



↑弾を一発も撃たないで、敵の砲火をよけていくと、



→あるべきはずのスクランブルハッチが消えている。

禁断の秘技!

図書券 2,000円 ファミ通チケット 986 ガバス GVS

●忍者ハットリくん ©藤子/小学館/テレビ朝日/ハドソン

2面で99,999,990点も可能だ!!

東京都　志賀直人（会員番号478102）

なんと、驚くなかれ。忍者ハットリくんの2面で99,999,990点も可能という技だ。タネを明かせばカンタンなことなのだが……。

ハットリくんは最初8万点で1人増え、以後10万点ごとに1人増える。2面の印ろうの出る倉の屋根に立ち、飛んでくるロボ鳥を撃ち落としていると、どんどん点が入り、タイムオーバーになる前にひとり増えるので、結局、永遠に点数かせぎができる。というわけさ。



←ここで飛んでくるロボ鳥を撃ちつづけるのだ。画面をスクロールさせると、ロボ鳥がでなくなるので注意。

ロボ鳥をやっつけろ!!



→はやくも8万点を突破して、ハットリくんがひとり増えた。タイムオーバーまでは、まだ、間があるぞ!!



→撃って撃って、撃ちまくれ。ふう、やっと、18万点か……。これでハットリくんが、またひとり増えたぜ!!



↑28万点突破。確かにこの方法なら、99,999,990点も可能だ。ふむ。しかし、こーゆーのは一抹の虚しさを感じてしまうな。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,189 ガバス GVS

●魔界村　©カプコン

アーサー彷徨変異!!

岩手県　佐藤哲也　（会員番号489253）

STAGE 3

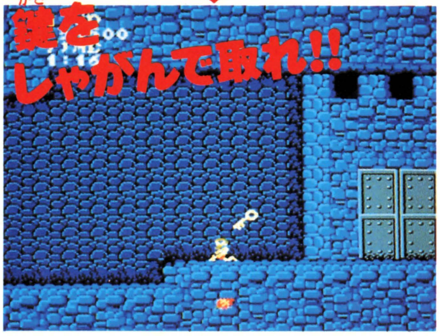


果てしない死の旅がいま、はじまる……

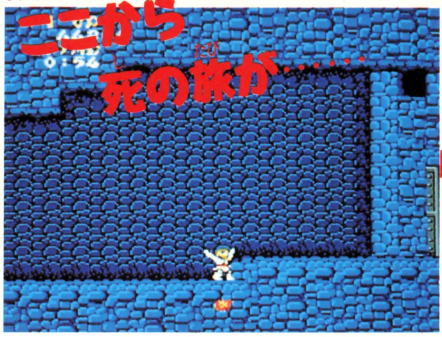
なんとも行き場のない、ドロドロ技を紹介してしまおう。

まずは、ステージ3でのお話。ここの最後の敵ドラゴンを倒すと、鍵が落ちてくるよね。この鍵を、必ずしゃがんで取るのだ。でもって、ななめ左上にジャンプして、一段下の位置に落ちる！　すると、アーサーは、面クリ門が開いてるのに、そこに入ることができず、ずずずずーっと、通りすぎていくことになるのだ。

こっから、アーサーの死の彷徨が始まっちゃうわけだ。白と黒だけの世界を、どこまでもどこまでも、ただひたすら歩き続け、ようやくここを抜けたと思うと、今度は、ドロンドロンの苔むしたような世界に入りこんじゃう。そのくり返しだ。クリアーもできなければ、戻ることも許されない、出口のないブラックボックスにはまってしまったアーサー。悪夢から抜け出す方法はただ一つ。リセットボタンを押すことだ。





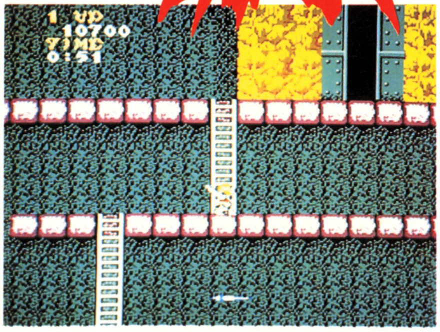


STAGE 5

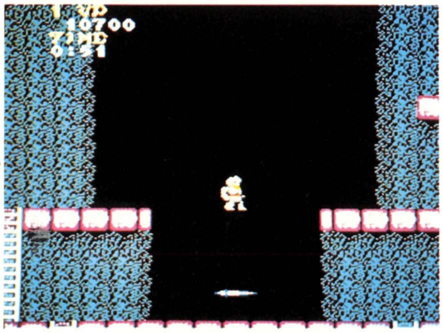
そのとき澁沢龍彦先生は絶句した……

『指・鍛』でおなじみの澁澤先生が、なぜ、『禁・技』にご出演なさっているかというと、このドロドロ画面については、すでに前号『指・鍛』のページに載っていることだったのであるが、すご技のわりには、軽く流されていたため、あえて今号の『禁・技』で写真入りで状況を解説しようと考えたのである。でさ、澁澤先生にもページを飛び越えて来てもらったわけだ。

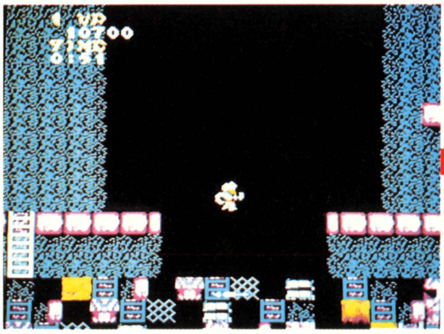
んじゃ、始めようか。ステージ5の最後で、はしごを降り始めながら、鍵を取って、そのままはしごを降りる。すると、その瞬間、画面は一天にわかにかき曇り、暗黒のバグ面に突入してしまうのだ。そして、スクロールの果ては、大魔王のいないステージ7。あれ？　全クリしちゃったのかな、と思うまもなく、ステージ6に戻り、一件落着というわけだ。ちゃんとふつうに鍵を取れば、スムーズに次の面に行けるものを、と思いながらも、先生は偉い、と叫んだ。



⬆ようするに、面クリ門より下の位置で、バンザイするのがポイントなのだ。そうすれば、門の中に入れない。

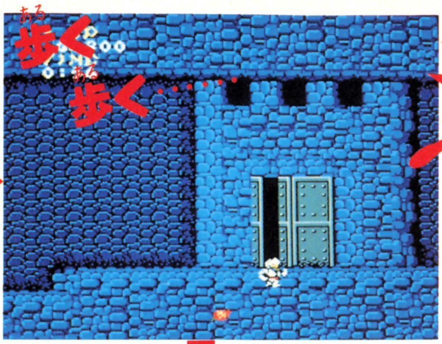


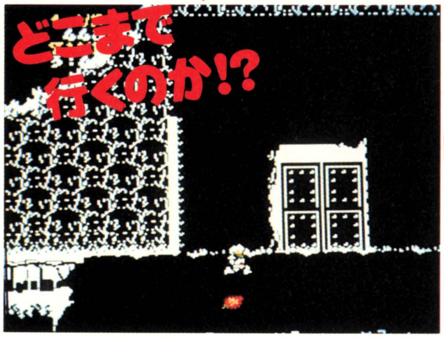
⬆ズルズルと、画面がスクロールをはじめ、アーサーは、ぼーぜんと立ちすくんでしまった！

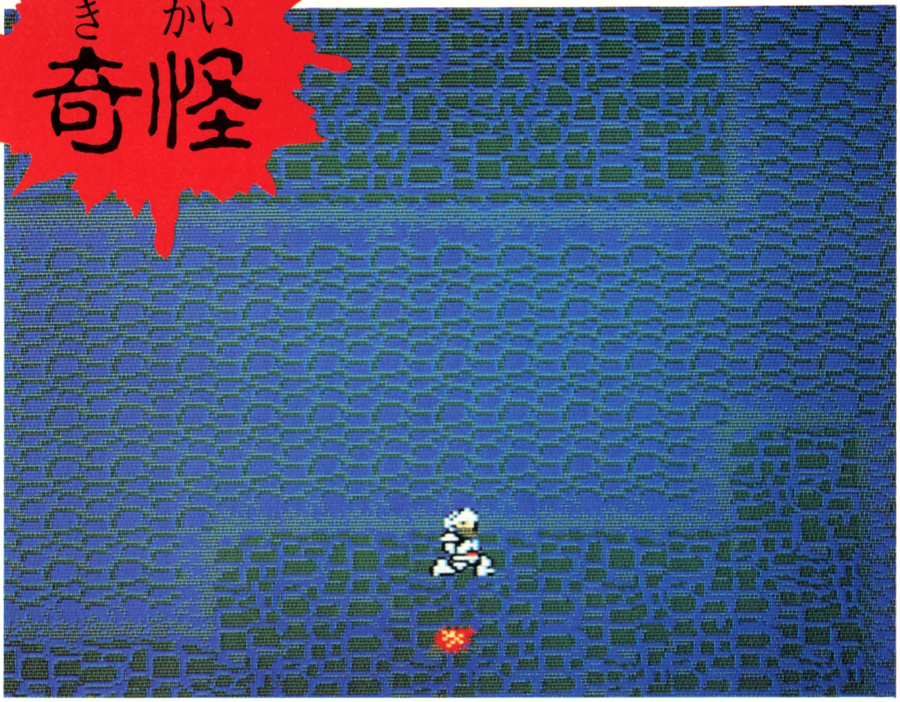


⬆あらら、なんだこれっ？　ステージの背景のカケラが見えてきたぞ。うーむ、まさしくバグ面のようだな。

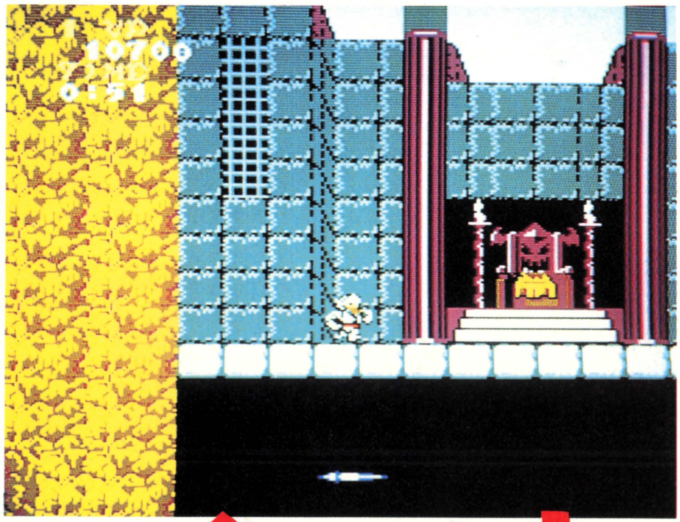
奇怪

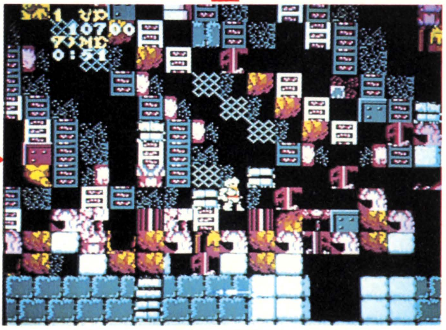




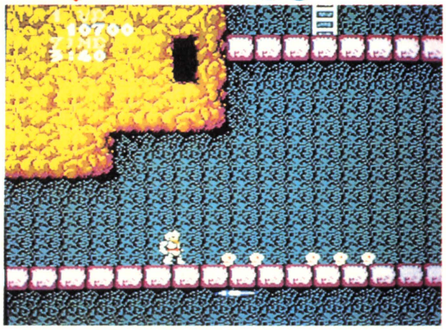


おおっとクリアーしちまったぜい!!





⬆うしゃー、すげっ！　まるで『チャンピオンシップロードランナー』のようだぜ。色ゴチャでブキミだね。



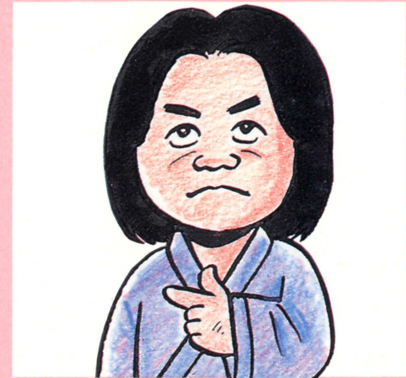
⬆なんだ、せっかくステージ7まで行ったと思ったのに。でも、またゲームが再開できて、ほんとよかったなぁ。

澁澤龍彦先生・談

彼は呪われている。それは、世にも恐ろしい悪魔の呪いだ。彼は今、現世と来世の狭間である冥府魔道をさまよい歩いている。

何とか、彼を冥土から救い出すことはできないだろうか？　私は考え、そして古来密法の呪いがえしの呪法が有効であることを突きとめた。以下にその手順を記そう。

白半紙に呪われし者の名を記し、その紙で“奴さん”の姿を折りあげ、海へと通じるはずの近所の川にそっと流せ。しかる後「我呪いよ鏡となりて成就せよ」と唱えよ。さすればアーサーは呪縛から解き放たれる。



ファミ通第6号は8月22日(第4金曜日)発売です

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,086 ガバス GVS

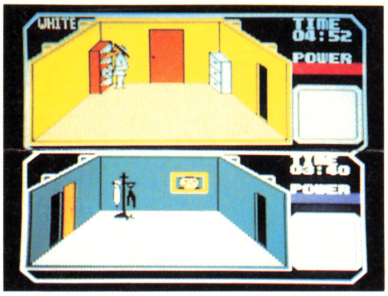
●スパイVSスパイ ©ケムコ

あんれまー!? マップがヘンだぞ

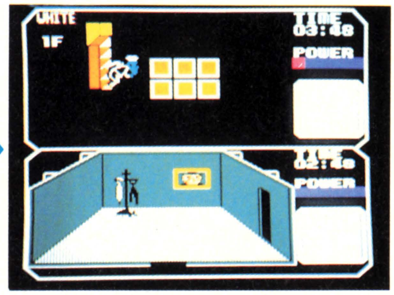
神奈川県　韮沢弘典　(会員番号900023)

この秘技をおこなうためには、まず家具の前に立たなけりゃならない。そこでおもむろにBボタンを押し、さりげなく時限バクダンにする。そしてＡＢボタンをニキビをつぶすように、おもいきり押す。するとマップ画面が出現し、しかも家具までマップ画面上に出現してしまうのだ。

まさに家具のハヤミズ、店内地図のような状況になってしまうのだ。

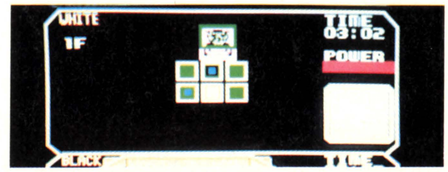


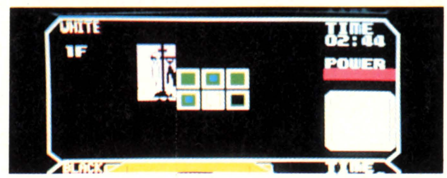
→写真上に注目しろ！　このようにまず家具の前に立ち、爆弾を用意。



←ＡＢボタンをおもいきり押し、マップを出すとホレみー。このとーり。

ほかにもいろんな家具がでるのだ!!





図書券 2,000円
ファミ通チケット 849 ガバス GVS

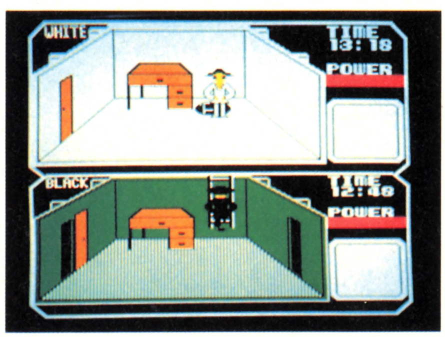
●スパイVSスパイ ©ケムコ

いまこそそのとき!!　電撃合体!!

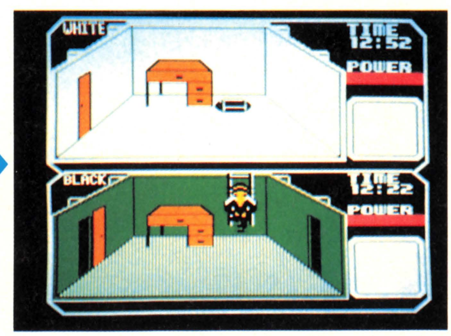
熊本県　田中重次　(会員番号900024)

これをやるにはまず２人用でかつ、２階のあるところへ行く。次にヘッケル、ジャッケルの２人とも同じ階段をのぼって降りてみよう。そのままの状態だとまるで、息子53歳、母78歳といった、某船舶協会の古いコマーシャルのように、オンブをしているようになるのだ。

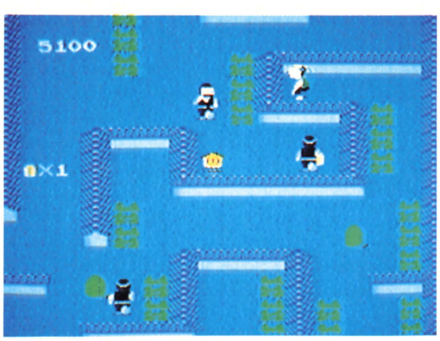
さらにこの状態のまま下に降りてカベまで行く、そして片方をほんの少しだけ前にずらし、そのままの状態で階段をのぼると、なんと２人が交互におぶりあいながら、階段をのぼるという。人類みな兄弟的シーンが繰りひろげられるのだ。



↑白い彼は上の階でまっててね。黒いキミは、下の階でまっててね。ウフウフウッフーン♡



↑そのままそれぞれかいだんを使って下へ、上へと行くとみごとに合体！　世界人類が平和でありますように。



↑いやー、ここで点を取って、取って、取って、取りまくろう。もの足りなかったらさらに取って、取って……。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 527 ガバス GVS

●いっき ©サン電子

得点取りほうだい

岩手県　伊藤昌宏　(会員番号900025)

農民には農民の武器がある。普段おとなしい農民も、怒るとコワイ。『いっき』は、そんなオソロシさを秘めたゲームだ。ウムム。なんてね。

でもやはり、庶民の知恵はあなどれないゾ。左の写真をよく見よ！　この場所にいれば、権べは、敵からヒジョ～に攻撃されにくい上に、こちらからはいくらでも攻撃できるのだっ！　というからビックリ。古来、歴史を動かしてきたのはいつも庶民。農民の怒りを思い知れ、このヤロウ！　とばかりに点をガボッとかせごう。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,186
ガバス GVS

●魔界村 ©カプコン

一角獣が消えたっ!!

広島県　光田将章　(会員番号073781)

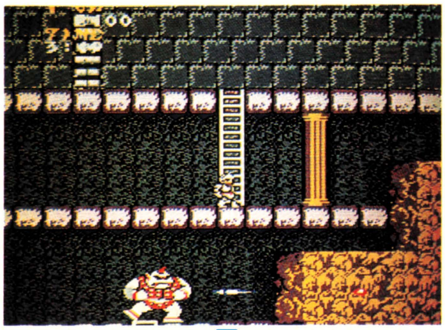
魔界村も城の奥深くにいくと、さすがに強敵がビシバシでてくる。この一角獣なんかも強敵も強敵、世間の鼻つまみもの、ひんしゅくの塊りのようなやつだ。こいつのおかげで骨にされた人も多いはずだよね。そんな人達のために、広島県の光田君が耳よりな情報を送ってくれた。

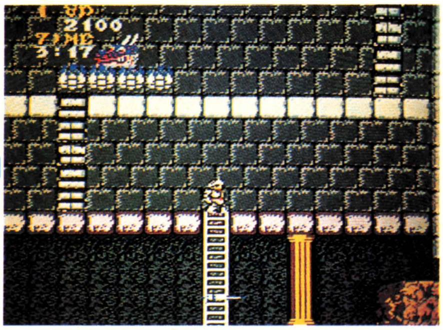
ステージ6にいくと、ハシゴの前で一角獣が運慶作、金剛力士像のように前をふさいでいる。ここで武士道精神をだして正面攻撃をしてもいいが、ファミ通を読んでいる良い子はつぎのような方法で切り抜けよう。

まず一角獣が弾を撃ってくるまえに、すばやく上の階にハシゴでのぼろう。この階ではまだ一角獣の頭がみえる。そこでさらにもう一階上がろう。これをやってからもとの階にもどると、あーら不思議。一角獣が消えてなくなるのだ。アーサーが敵に後を見せたのが悲しかったのか、トイレに行ってしまったのか!?　まぁやつが消えたって泣くやつはいないな。

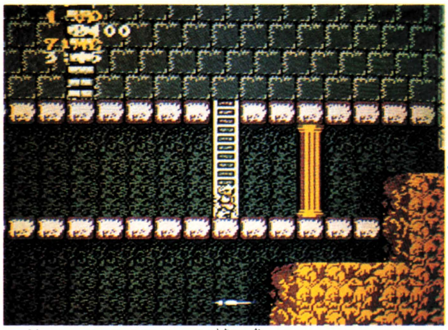
おーい一角獣やーい!!

↓で、出たあー！　こいつがあのにくむべき一角獣じゃ。こんなヤツ、こんなヤツとリキんだだけではやられるゾ。





↑そこでまず、タイミングをみはからって、ススススーっと、一角獣のスキをついて上へといっちゃうのだ。



↑上へいったら、そーっと下へ降りてのぞいてみよう。一角獣はアーサーのバカバカと呪いながらも消えている。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 632
ガバス GVS

●魔界村 ©カプコン

アーサー大変身!!

神奈川県　鈴木　俊　(会員番号627986)



ファミ通第6号は8月22日(第4金曜日)発売です

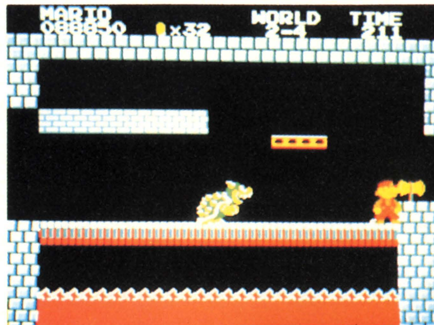
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,122 ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ ©任天堂

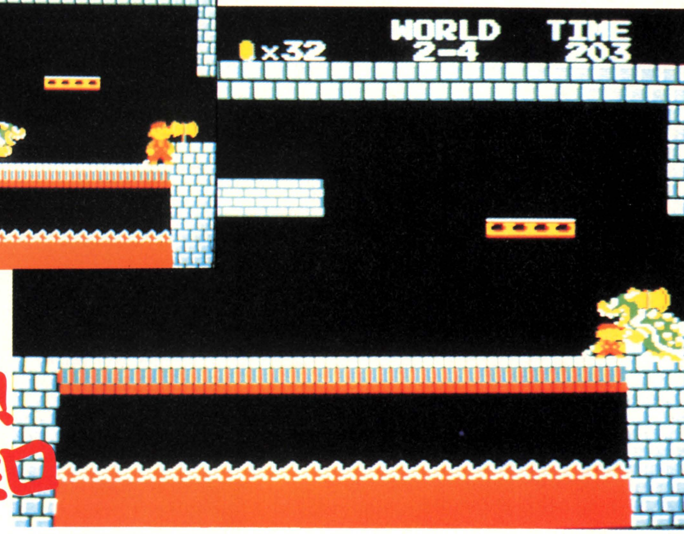
クッパよ、おまえはスデにはまっている!!

静岡県　室伏裕治　(会員番号900026)

PART 1



攻撃を受けた後、点滅しているマリオでクッパをうまくかわして後方に立ってると……なんと、クッパは壁の中。



ヤッタゼ、クッパめ！ザマアミロ

あの、憎んでも憎みきれない、思い出しても腹が立つ悪党の親玉、クッパ大王。あのヤロウをたたきのめす、気分爽快な技が発見された！

なんと、クッパをレンガに埋め込んでしまうことができるのだよ、フフン。

スーパーマリオのままでクッパに体当たりさせ、点滅している間に後に回り込むとホーラ、クッパが壁に体をつっ込んでしまうのだ！　ザマアミロ。まあ、マリオが小さくなるのは悔しい気もするけど、気分爽快、ワッハッハ！

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,066 ガバス GVS

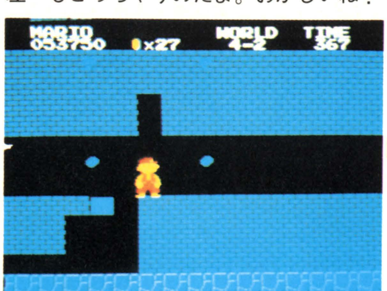
●スーパーマリオブラザーズ ©任天堂

行きつ戻りつレンガの壁切りに入場だ！

福岡県　久保田茂　(会員番号900027)

レンガがびっしりの地下道。閉所恐怖症の人にはオソロシイ世界だね。ところがレンガもなにするものぞ！　なんて秘技を福岡の久保田クンが知らせてくれたぜ。ありがとう！

写真をみてくれ。タテ4つ並んだレンガ、こいつを2つだけくずして、チョイとスクロール、敵に体当たり。小さいマリオが条件だからね。さらにスクロールでレンガが半分かくれたら、そこへジャンプ！　入り込む。✚ボタンを左、ジャンプをくりかえし、なんと右へ移動、そして✚ボタンを右に、ジャンプジャンプでまたなんと、左へもどっちゃうのだよ。おかしいね！



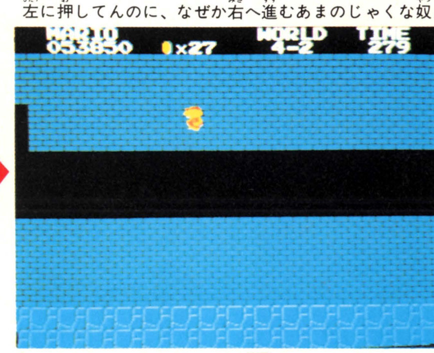
→このワザは、こういう場合におこなう。まずレンガ2つをズガン!!



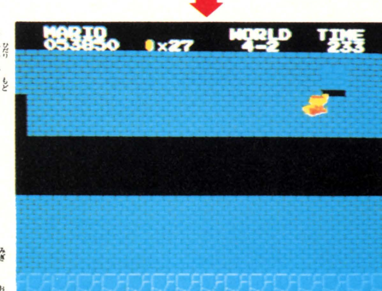
←チョットばかしオシイ気もするが小さくなければこのワザは不可能。



↓なぜかは知らねど、マリオはこんなところに入れちゃう。落っこちないのが不思議だね。こっからが問題だ！



↓✚ボタンを左へ押して、ジャンプジャンプジャンプ！　左に押してんのに、なぜか右へ進むあまのじゃくな奴。



→左へ戻るには、✚ボタンの右を押しながら、Aボタンを連打するのだ。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 989 ガバス GVS

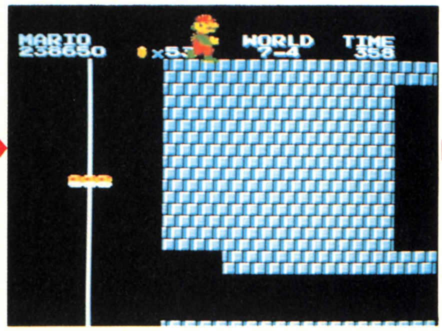
●スーパーマリオブラザーズ2　©任天堂

クッパよ、おまえはスデにはまっている!!

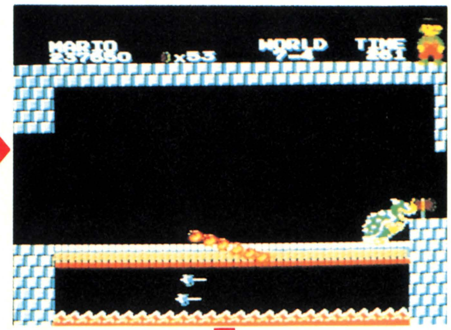
新潟県　小川晃央　(会員番号696390)

PART 2

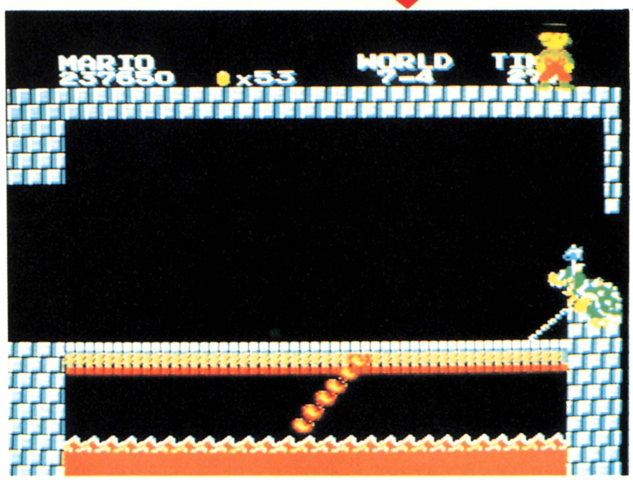




↓ホイ、ホイ、ホイと、エレベーターを飛び、やって来ました最上部。この先に、いったい何がまっているのか…。



↓アレレ？　なんと真下に、にっくきクッパがいるぞっさすがのクッパも、ここへはこれないだろうザマアミロ。



↑もう、さんざんクッパを右へ左へまよわせて、おしまいにまたまたレンガへ埋めちゃう。だけどマリオも……。

クッパのハメ技の第２弾だぜ。憎いクッパを埋めちまえ！

もちろん、パート１と同じ方法も、スーパーマリオ２で通用するんだけど、さらに、マリオ２なら、ワールド7—4でもクッパを埋めることができると教えてくれたのは新潟の小川晃央クン。サンキュー。

ま、上の写真を見てくれ。ピョンピョンピョンとジャンプをくり返し、地下道の上にのぼっちゃったマリオ。数あるエレベーターの最後は、思いきり上でジャンプして、こんなところに出ちゃうのだ。

もうあとはピョンピョンと奥まで行っちゃって、クッパがウロウロしている上までやって来る。マリオが右へ行けば右、左なら左と、クッパがついて来るので、さそいこむようにクッパをまたまたレンガに埋めちゃえ！　埋めちゃう前に、マリオを気ままに左へ右へと移動すると、クッパがついてきて、なんだか、クッパがダンスしているみたい。こいつはおかしいぜ！

ダンスにあきたらレンガに埋めて、あっち向いたり、こっち向いたりするクッパを、あざ笑ってやろう！　ちと、インケンかな。このあと、マリオはどこへも行けず、タイムアウトになってしまうのがヒジョ〜〜に残念だねえ。実に残念であります。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 785 ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ　©任天堂

ファイヤーボールの三連滝のぼり！

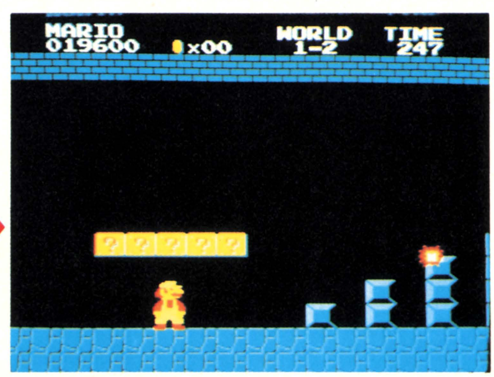
鳥取県　青木和裕　(会員番号900028)

人間は、火を手に入れたことから、この偉大な文明を築きあげることができた。なんてムズカシイ話で始めちゃったけど、マリオだっておんなじだ。ファイアーマリオになれば、今まで逃げ回っていた敵をうつことができる。

そしてこの炎はカシコイ！　滝のぼりしちゃうのだ。W1-2が始まったら、Bボタンを連打して前進。？ブロックの中央で炎を出せば、ホラ、炎は階段状のブロックを下から上へトントントン！　なんてカシコイ炎だ。

ここでファイヤーを投げると……





←あたかも、意志をもったように、レンガの階段をのぼる炎。手ばなすのはオシイ奴だぜ。

ファミ通第6号は8月22日(第4金曜日)発売です

裏ワールドで遊びたいキミへ

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,218
ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ2　Ⓒ任天堂

ズルッコ裏ワールド!!

奈良県　水谷樹也　（会員番号065274）

マリオ2でワールド8-4をクリアーすると星がディスクに書き込まれるよね。デモ画面に輝く星はボクたちの勲章みたいなもんだ。

星を8個集めると、ワールドAからワールドDまでの裏ワールドで遊ぶことができる。これはマニュアルにも書いてあるから知ってると思う。ところが世の中には要領のいい奴がいるもんで、自分はラクをしてトクしちゃおうって考える。よーするにズルッコ技だな、これは。

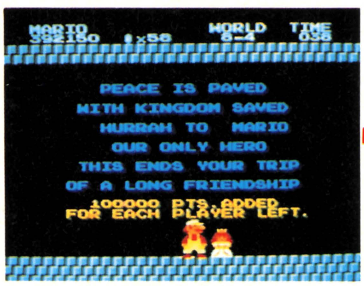
このズルッコ技を使うには、すでに星を8個以上持っている友達が必要だ。星を8個以上持っているってことは、とりもなおさず、その友達はマリオ2がウマイはずだ。で、最初に友達のディスクカードでゲームをスタートし、ワールド8-4をクリアーしてもらう。そしたら、キミはおもむろに友達のディスクカードを抜き出して、自分のまだ星が書き込まれていないディスクカードをディスクシステムにセットするのだ。すると、ワールド8-4をクリアーした後のメッセージが流れ、つづいてディスクシステムが作動する。タイトル画面になったらよく見てごらん。星がそっくりそのまま全部、キミのディスクカードにコピーされているはずだ。これで、これからはいつでも好きなときに、Aボタンを押しながらスタートボタンを押せば、裏ワールドで遊べちゃうってわけだ。



ほーら、このとおり!!



☆スターをコピーしちゃうのだ!!



↑この時点でまだ星が書き込まれていないディスクカードをディスクシステムに入れておく!!



→すると、ほらね。友達のディスクカードの星が、そっくりそのまんまコピーされてしまう!!

図書券 1,000円
ファミ通チケット 512
ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ2　Ⓒ任天堂

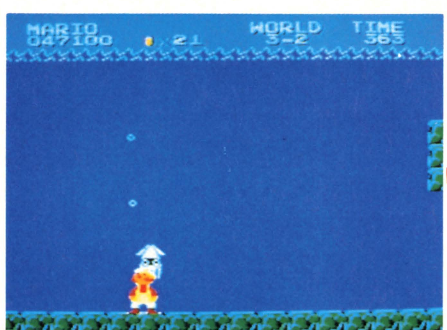
ゲッソーにはもうゲッソリだネ!!

宮城県　又村俊憲　（会員番号申請中）

くっそおっ、ゲッソーめ!!　おまえなんかなァ炭火でこんがり焼いて、しょう油のタレつけて、夏まつりの屋台で売っちゃうぞ。うまいんだよなァ。これが!!

イカ焼きのゲソは大好きだけど、マリオに登場するゲッソーは大嫌いというキミに、にっくきゲッソーの攻略法を伝授しよう。

ゲッソーはマリオめがけてクイックイッと来るから、ちょうどマリオの頭にゲッソーの足が触れた瞬間にファイアーボールを投げると、一発でゲッソーをやっつけることができるよん。



↑ゲッソーがマリオめがけて、クイックイッと波状攻撃をしかけてきた。この状態のとき……



↑えいやぁ、とばかりにファイアーボールを投げると、ゲッソーは一撃で退治できるのだった。

禁断の秘技!

図書券 1,000円 ファミ通チケット 607 GVS

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

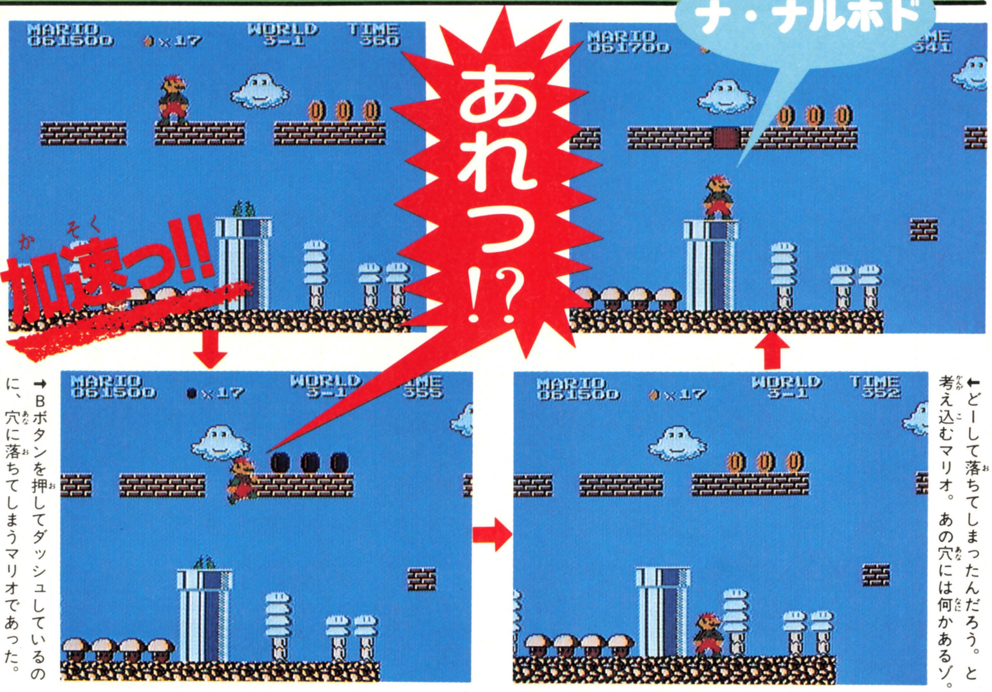
Bボタンで加速しても落ちちゃう!?

大阪府　金山辰治　(会員番号088965)

1ブロック分の穴なら、Bボタンを押しながら加速して走り抜ければ落ちない。つーのは、ちょっとでもマリオをやった人なら知っていると思う。

ところが、ところがだ。これが通用しない場所があるんだよねェ。マリオ2のワールド3-1の右の写真のところで、上の段のブロックに乗って、Bボタンダッシュをしてごらん。ほらっ落っこっちゃったでしょ!?

あれえ!?　おかしいな。どーしてなんだろうと思った人はエライ。べつにどーでもいいじゃんと思った人はどーでもいいけど、じつはBボタンダッシュしても落ちちゃう1ブロック分の穴とは、そこに必ず、隠しブロックがあるってことなんだ。そのへんの相関関係を明確にしたという点で金山辰治くんには607GVSをあげたいと思う。



←Bボタンを押してダッシュしているのに、穴に落ちてしまうマリオであった。

←どーして落ちてしまったんだろう。と考え込むマリオ。あの穴には何かあるゾ。

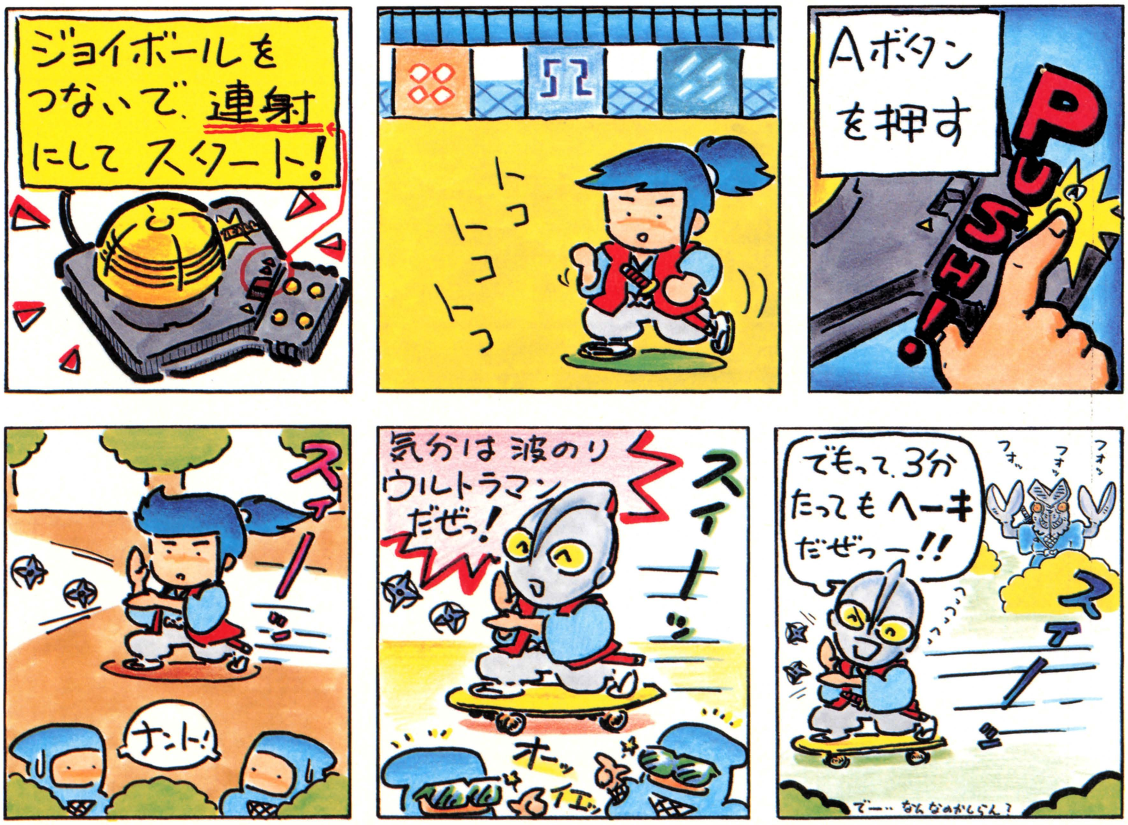
ファミ通第6号は8月22日(第4金曜日)発売です

図書券 1,000円 ファミ通チケット 533 GVS

●謎の村雨城 ©任天堂

江戸のウルトラマン!?

奈良県　喜田　巧　(会員番号348279)



図書券 2,000円 ファミ通チケット 953 ガバス GVS

● アトランチスの謎 ©サン電子

ザヴィーラの正体見たり!!

大阪府　河合良治（会員番号900016）

うーん、なるほどねえ。いや、気がつかなかったなあ。ふーん。と、エラク感心しちゃった。裏ファイナルゾーンの巨大ザヴィーラの顔に、全神経を集中するのだっ!!

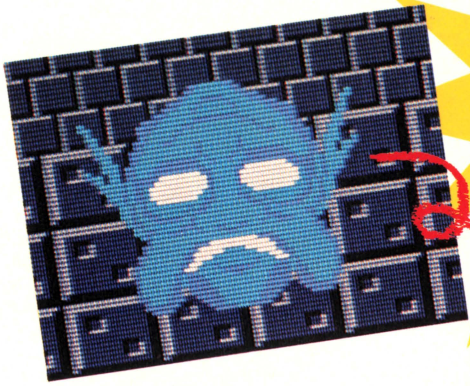
ま、ふつうなら、このザヴィーラは、すっゲーホッペタの落っこちた、おじいさんだと思うよね。この状態で見れば、当然そうなのだ。

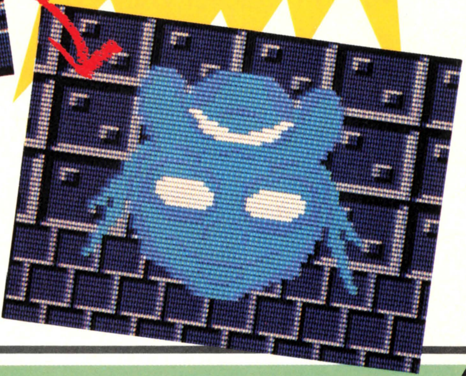
ところがだ、このザヴィーラの顔を、上下逆さまにして見てみると……!?

なーんと、もう一つの顔になっているのだ！河合君は、帽子をかぶったカウボーイの姿に見える、と書いてきてくれたけど、想像しだいでは、女の子にも見えるし、いろいろ意見が分かれるところだね。

あっ!!　とビックリのおもしろ大発見でした。

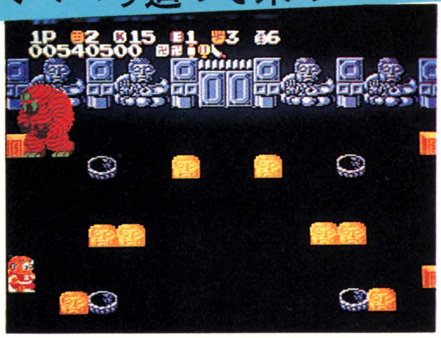
この顔をこうすると…





なんとなく、髪を結った中国舞踊の女の子みたいにも見えるな。にくたらしい少年の顔にも見えるし、想像してくと、けっこうおもしろい。サン電子も凝ってるよね。

へへへっ追って来られまい！



↑この位置にいると、わりと無敵に近い状態になるのだ。でも、だからって油断してると、敵の弾に当たるからね。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 871 ガバス GVS

●スーパーチャイニーズ ©ナムコ

ユニゴンもへっちゃら!!

岡山県　守屋啓央（会員番号317401）

このゲームの中で、できれば避けて通りたいと思うのが、巨大ユニゴンだ。こいつって、他の敵キャラの4倍はあるもんな。そこで！

3-4と8-4のように、ワーププロックが4角に配置されてる面のときにできる技を紹介しよう。

ユニゴンが画面の一番上にいるときに、すかさず、下段左右のどちらかのワーププロックに、くっつくというか、重なっていると、ユニゴンは、上の2つのワーププロックの間を行き来するだけで、下には降りてこないというものだ。でも、ただそれだけ。ユニゴンを来させないためには自分も動いちゃいけないんだもん。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 603 ガバス GVS

●テグザー ©スクウェア/ゲームアーツ

テグザーがうしろ向きに滑ってゆく!!

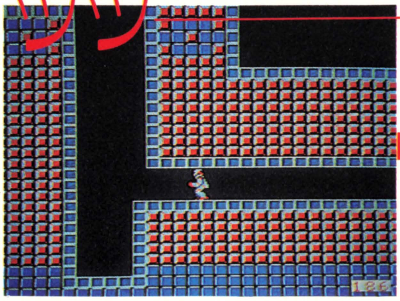
愛知県　古橋　崇（会員番号072302）

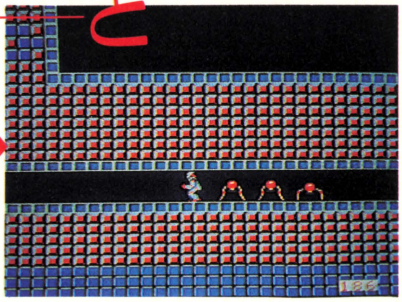
くだらないんだけど、画面を見てると、わりと笑える。

まず、ゲームをスタートさせたら、写真のような、テグザーの背の高さと同じぐらいの、通路に入るのだ。

そして、テグザーの向いている方向とは、逆の方向ボタンと上方向のボタンとを、同時に押すと、うしろ向きで進むテグザーの姿が見られるというわけだ。ただ、右の写真のように、敵が来ても弾は逆方向に飛んでいくわけで、まあ敵のいない所でちょっと楽しむ程度の技だね。

ツツーーーと





禁断の秘技大募集っ!!

(だいぼしゅう)

キミも全国共通図書券＋ファミ通チケット(ガバス)をもらっちゃおうぜ!!

創刊3号のファミリークッキングで採用された静岡県の山口天介くんは山口大介くんのまちがいです。ごめんなさい。

その山口大介くんだけど、ファミリークッキングに採用されて、3,000円の図書券と1,397GVS。同じ号の禁断の秘技にも採用され、2,000円の図書券と995GVS。合計5,000円の図書券と2,392GVSを手に入れたわけだ。それに、毎号ついているチケットを加えると、2,454GVSになる。これをどう使おうと大介くんの自由だけど、ボクだったら、新作のディスク版ゲームのバレーボール(1,800GVS)をもらって、残りの654GVSは貯ガバスしとくな。

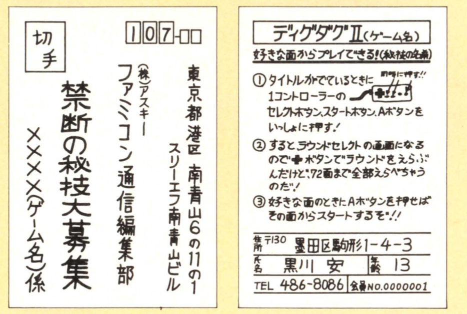
ところで、ファミ通会員証の申し込みは今回をもって締め切らせていただきます。つまり、今回が会員証を手に入れるラストチャンスということ。入会に際して入会金とか、手数料とかは一切かからないから、このチャンスにどんどん申し込んでほしい。

例外として、禁断の秘技に採用された人の中で、まだ会員登録をしていない人に限り、編集部が決めた会員番号のファミ通会員証を、引き続き、これからも発行します。

これが応募方法だ!!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どーするのかを書くこと。会員番号をまだ登録していない人は、会員番号のところに申し込み中と書いてくれればいい(他誌の写しや、他誌との二重投稿は断るゾ)。

➡こんなふうに書くのだ



ファミ通 会員証 NO. 5 8月22日号

応募の方法

注意

- 60円切手を必ず同封すること。
- 会員証は届くまでに1ヵ月以上かかります。
- 会員番号はファミ通編集部が決めさせていただきます。
- 会員証はひとり1枚限り発行します。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
ファミコン通信編集部
「会員証申し込み」係

ファミ通会員証申し込み書

5

8月22日号

ご住所	フリガナ □□□-□□　都道府県　市区郡 フリガナ
電話番号	(　　　)　―
お名前	フリガナ　／　職業(学校名)
年齢	歳(19　年　月　日生まれ)

誓いのことば

※今回をもって会員証の申し込みは締め切らせていただきます。

ガバスを集めて ファミ通オリジナルグッズを もらおう!

ガバスチケットとは、『ファミコン通信』内だけで通用するお金のようなものだ。ほらっ、右のページを見てごらん。どこかの国の紙幣みたいなのが並んでいるでしょ。これがそのガバスチケット。これをみんながせっせと集め、あいことばといっしょに編集部まで送ると、なんと下に紹介するような豪華な賞品ともれなく交換(一部賞品は抽選)できるのだ。すごいでしょ。さぁ、みんなでガバスをためようね!

チケットの入手方法は2つ。まずは『ファミコン通信』を毎号買って、くっついているチケットをコツコツためる方法だ。これだと確実……だけど少し時間がかかりすぎるのがタマにキズ。そこでもうひとつの方法。禁断の秘技(詳細は97ページ)、町内会など、本誌のどこかのコーナーに、キミの見つけたワザやアイデアを投稿しちゃうのだ。これだと、必ず当たるってわけにはいかないけど、うまくすると1500ガバスまでもらえちゃうのが魅力だね。1500ガバスもあればTシャツもらってもまだおつりがくるし、6回分でファミコンも……。さぁ、キミもガバスを集めてプレゼントをもらおうぜっ!!

やっぱりお得なガバスシステム

GAVAS

今週のあいことば

ガバスチ●ット

ガバスを集めて こんなものをもらおうっ!!

さぁて、ほいじゃあ、そのチケットを集めると、どんなものがもらえるか見てみよう。まずはゲームソフトにアスキースティック、ファミコン本体にディスクシステムもあるぞ。そして、ムフフッ、バッジにTシャツ、トレーナーなどの『ファミコン通信』オリジナルグッズもいいでしょ!? チケットためよぉ一ね。

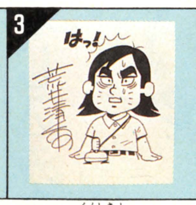
ガバスプレゼントに応募の際はチケットといっしょに、下の応募用紙に住所、氏名、年齢、電話番号、そして今号のあいことばを書いて同封すること。ただし500ガバス以下のプレゼントには、毎号抽選で10個までとプレゼント数に限りがあるので注意してね。あと、今週のあいことばは9月2日到着分までしか使えない。それ以後は次号のあいことばで、あしからず。

1

水野店長の色紙
17ガバス

2


ファミ通バッジ
50ガバス

3


べーしっ君色紙
500ガバス

4

ファミ通Tシャツ
990ガバス

5

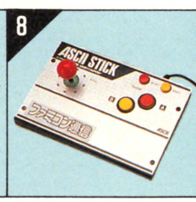
ディスクカードソフト
1800ガバス

6

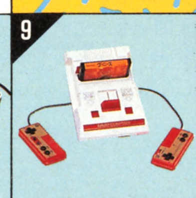
ファミ通トレーナー
2500ガバス

7

カートリッジソフト
2900ガバス

8


アスキースティック
3500ガバス

9

ファミコン本体
9800ガバス

10

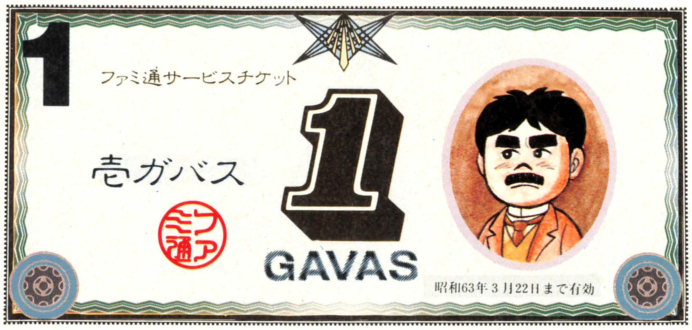
ディスクシステム
9800ガバス

★今回のしめ切りは9月2日必着!! 忘れんなよ!!

★あて先 ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

これがキミのガバスチケットだっ!!

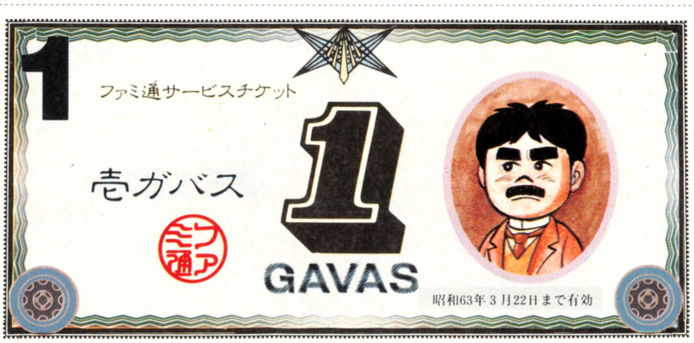
今週(こんしゅう)のあいことば⑤							8月22日号
お名前(なまえ)					会員番号(かいいんばんごう)		
欲(ほ)しいプレゼント名	番(ばん)の						
同封(どうふう)したガバスの総額(そうがく)	十万	万	千	百	十	一	ガバス

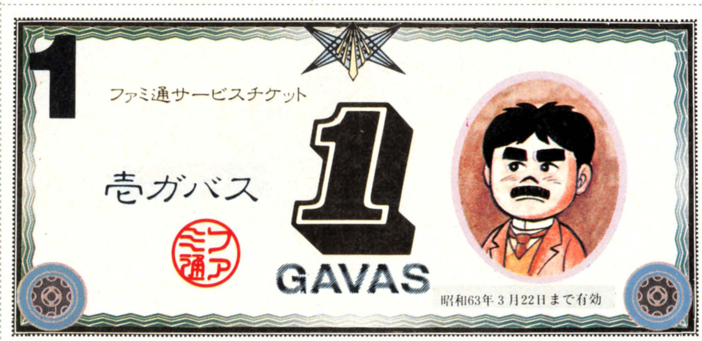




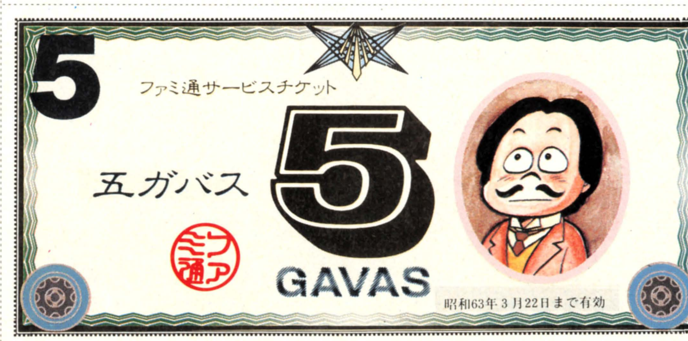










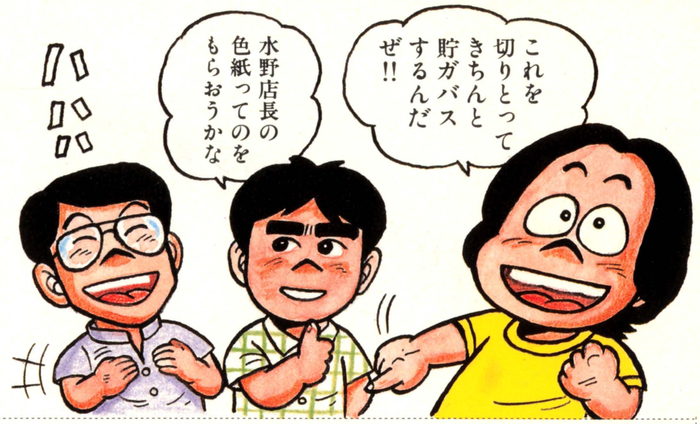


ガバスは切(き)りとって大切(たいせつ)に保管(ほかん)するのだぞっ!!

ファミコン通信ガバスでもらう今週のプレゼント⑤

（8月22日号）

ご住所	□□□-□□　　都道府県　　市区郡
お名前	
電話番号	（　　）　―





ログイン通信

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ログイン通信東京本社
電話　(03)486—7111
郵便振替口座　東京4-161144

続・RPG超特集。パート2

8月号でお届けした『続・RPG超特集パート1』は、とーってもおもしろかったでしょ。そんでもって、パート1てーくらいだから、パート2があるんだろうなあ、とみんな思ったよね。そーなんです。9月号は大方の予想どおり、続・RPG超特集パート2なのであります。

ところで、RPGってさ、やったらめったらおもしろいジャンルだから、その関係のソフトがバンバン売れているってわけなんだけど、ログインとしては、それはそれで結構なことだとは思うんだよ。しかし、アドベンチャー、シミュレーション、アクション、その他もろもろのジャンルたちにももっともっとがんばってほしーと考えている。元来、つまらないジャンルではないはずだし、ちょりっとアイデアを盛り込んで、いけばおもしろくなるはずなのだ!! みんなだって、パソコンで遊ぶゲームがRPGばっかしじゃ、いやだもんね。というわけで、今年の末のログインでは、このへんの課題をターゲットに記事を作っていくつもりなので、期待しててほしい。

おっと、話がむちゃくちゃな方向へ行ってしまった。そして、RPG超特集の話だったんだよね。忘れちゃいませんですぜ。

9月号の特集は、続・RPG超特集パート2。で、その巻頭を飾るのは、あのおふざけのなかにも、実体験RPGの楽しさを伝えようという意気込み満点のジャンケンズ&ドラゴンズ・パート2。世代コータイして甦ったキョクチョーラを征伐せんがため、立ち上がった3つのグループがあった。それぞれのグループは3人構成。そこに読者であるキミがくわわって、多くの苦難をのりこえていくというのがシナリオだ。詳しくはまだ不明なのだが、うましかコンビが、いろいろ工夫してやってんので、とりあえず期待して見ていようかなァ、と片腹をおさえる編集長なのである。読者のみんなも胃は大切にしようね。

さてつづいて、ザナドゥ完璧版資料集の2回目。ザナドゥのファンは必ず持っていたい12ページになるはずである。ちなみに、このザナドゥの担当であるドクター新井も胃の調子がおかしいらしい。ドクターの不養生ってやつだね。読者のみんなも、胃は大事にしてくださいね。ほんとなんすから……。

でもって、タイムエンパイア、カレイドスコープの新シナリオ、ムーンストーン、覇者の封印など、人気のRPGの大紹介もあるから、必ず読もう。

そして最後になったけど、プログラム記事としては、PC-8801版のサイコロ本のようなRPG。つまりテキスト豊富のエレクトロニックノヴェルぽいRPGとして新境地をひらいてみよーかなってわけだ。さらに、PC-8801への移植が完成したメアストーリー、おなじみログイン版ドラゴンスレイヤーもある。ちなみにログイン版ドラ・スレは、最終回だ。こりゃ、もう8月8日の金曜日は本屋さんへ直行するしかない、のだよーん。

ロツコにグランプリ登場

お待たせしました。いや本当にながかった!! 何の話かというと、ログインソフトウエアコンテストにグランプリがでたのだ。

詳しくは、まだお伝えできないけど、MSXのアクションパズル。期待していいぞ。

ああ、思えばとーいとーい昔。ログインソフトウエアグランプリとアスキーソフトウエアコンテストが合体してスタートしたログインソフトウエアコンテストであったが、これで初のグランプリ受賞のゲームソフトを掲載できることになったわけだ。本当に、おめでたいぜ。

グランプリといえば、はっきりいって、即商品化、もうちょっとで商品化可能のレベル（売れる、売れないは別にしてね）だ。ログインとしては、なんとかなるといいなァ、と思うが、なんとかなるかなんとかならないか、9月号を見て判断してほしい。もし、こうしたら、もっとおもしろくなるよーん、といったアイデアがあったら、いつでもログインまで送ってくださいね。

リストログは本当に必要?

ログイン編集部では、ログインの巻末にあるリストログについて、いろいろ考えるところがあるなァ、と考えている。どーいうことかというと、実際にあの長大なプログラムリストを打ち込んでいる読者は存在するのであろうか、ということである。いるとしたら、どれくらいの数で、どのくらいの時間をかけて、打ち込んでんのかなァと思うのである。そして打ち込みミスなどなく、キチンと動いている人は、どんくらいいるんだろうか、なんだよね。

そうなのだ。その数がはっきりわかれば、ソフトウエア自体を通販するとか、テープログインのみにして、リストを掲載しないとか、いろいろ方法があんじゃないかなァ、とも考えるワケ。

そーすれば、リストを打ち込むという作業がなくなるし、ログインもうすくなれる（定価も安くできるかもね）し、いいと思うのである。ぜひ、読者諸君の意見を聞かせてほしいものなのである。

というよーな内容の記事が、9月号のリーダースログに掲載されるので、キミたち、よーく考えて、ご意見、ご希望、アイデアを寄せてください!!



テープログイン　9月号も8月8日に同時発売!　ちゃんと買ってね

ASCII SOFTWARE

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

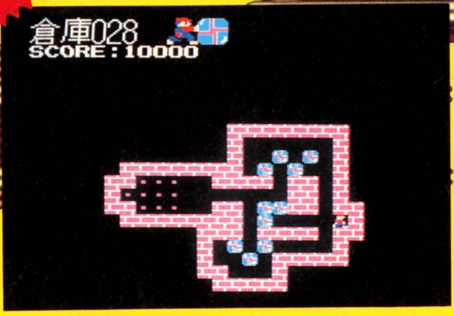
3ヶ月で解けたら

新発売

パズル&アクションゲーム

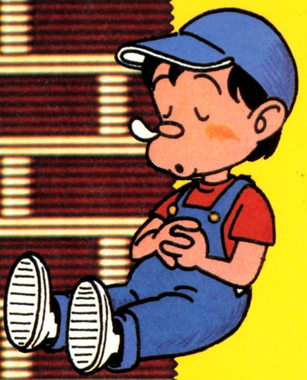
涙の倉庫番スペシャル

ASC-001



●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。

あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか? もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。



ディスクシステム用 **標準小売価格2,980円**

マニュアル付 ディスクライターでの販売は、10月1日から開始します。

涙の倉庫番スペシャル発売記念

「150面解けたらあなたは天才だヨ!」キャンペーン

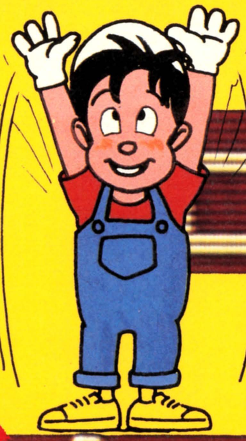
150面解けたかた先着250名様 8月末日〆切に特製メダルをプレゼント

応募方法
- 「涙の倉庫番スペシャル」のパズルモードで150面解いたディスクと住所、氏名、年令、電話番号、ご意見、ご感想を書いた用紙を同封し、封書でお申し込み下さい。
- ディスクをお送りくださる際、破損しないよう厚紙などで補強して下さい。
- 150面解いてあることを確認後、先着順にプレゼントとディスクをお返しいたします。お申し込み後1~2週間ほどかかりますが、あらかじめご了承下さい。

〆切 先着250名様で8月末日〆切とさせていただきます。

発表 プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。

申し込み先 〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
㈱アスキー ホームソフトウェア開発部
「涙の倉庫番スペシャル150面解けたヨ」係



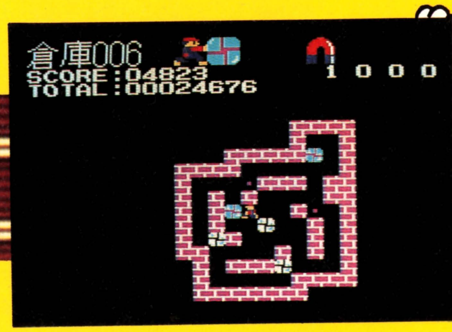
※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

あなたは天才!

3倍楽しめる3つのモード付き

- オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
- じっくり考えて解いてもらうパズルモード。
- きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。



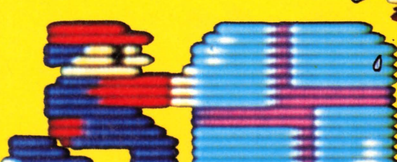


●オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。



●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。









大創刊記念プレゼント

5号連続カートリッジ&ファミ通グッズ 合計1000名さま プレゼント

チャンスはあと1回!

第4回当選者発表

カートリッジ部門 当たりの番号だっ!

下5ケタ

01223
01915
03275
09826
10503
11489
15234
18356
20001
20400
21113
22511
23598
24977
25634
26008
29931
32146
36298
37995
38009
39783
40735
47903
48128
49054
49736
51358
52403
53336
54977
55663
56881
57983
58766
59894
60135
61268
62432
63556
70500
71186
71516
78889
89710
90159
92375
96319
98454
99101

1 涙の倉庫番スペシャル



2 謎の村雨城



3 グラディウス



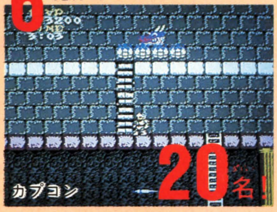
4 スーパーマリオブラザーズ2



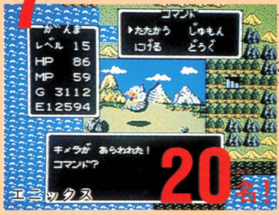
5 スクーン



6 魔界村



7 ドラゴンクエスト



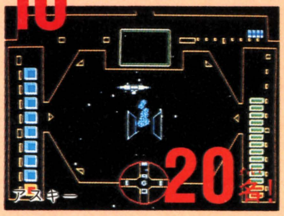
8 ソロモンの鍵



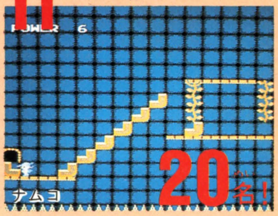
9 バレーボール



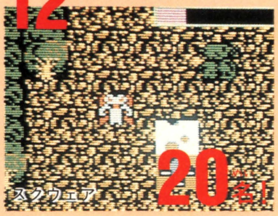
10 コスモジェネシス



11 バベルの塔



12 キングスナイト



13 がんばれゴエモン からくり道中



14 スカイキッド



15 ワルキューレの冒険



あいかーらず編集部内ではプレゼント発送の手つづきで大忙し! 当たったみんなもうちょっと待ってね。今回で当選番号発表も4回め、そろそろキミも当たるころだぜっ! 自分の番号の下5ケタ、下4ケタに合う番号をしっかり探そうね。連番プレゼントも次回で最終回。今回もはずれちゃった人は、次回最後のチャンスに賭けようっ!

次号8月22日発売号で、第5回発表をするぜっ!!

2 ファミ通グッズ部門

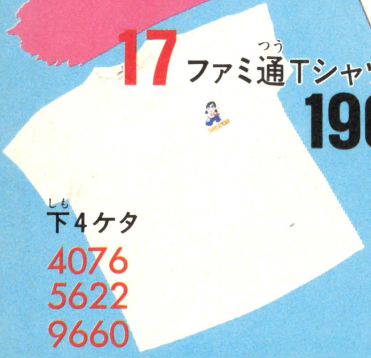
16 ファミ通スティック



下5ケタ
15831
36942

10名!

17 ファミ通Tシャツ



190名!

下4ケタ
4076
5622
9660

18 ファミ通消しゴム



200名!

下4ケタ
5448
6021
9723

19 ファミ通ステッカー

下4ケタ
3310
4816
5686
6883
7889



500名!

20 ガバスセット



下4ケタ
7780
9526
9832

200名!

21 ファミ通バッジ

下4ケタ
1527
2137
2654
3363
4816
5739
6328



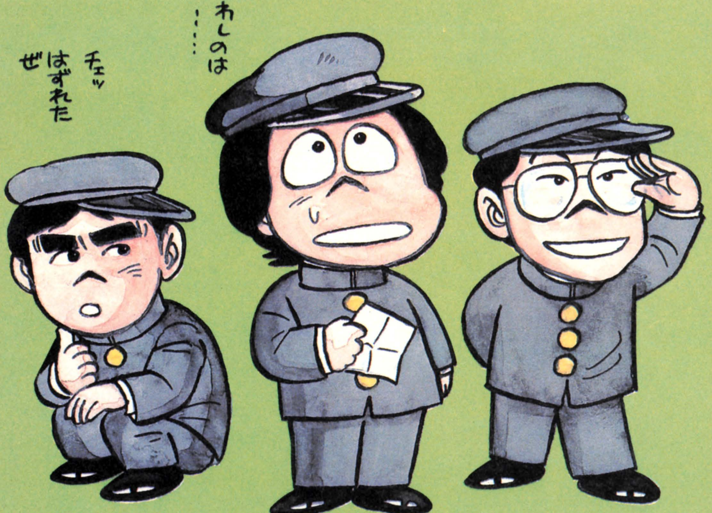
500名!

22 ファミ通キーホルダー



下4ケタ
3788
4302
7983

200名!



6号のプレゼントラインアップはこれだあっ!

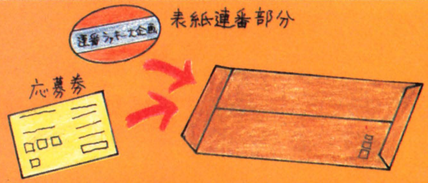
次はホントのホントに最後のチャンスなのだ! 最後だけあって、カートリッジのラインアップもすごいんだぞっ! もう当選した人も、はずれちゃった人も、敗者復活戦で参加しちゃおーぜっ。創刊号の表紙はまだ捨てちゃダメだよ。

Ⓐカートリッジ部門
スーパーマリオブラザーズ2
魔界村
ソロモンの鍵
六三四の剣
ワルキューレの冒険
北斗の拳
飛龍の拳
スカイキッド
がんばれゴエモン! からくり道中
メトロイド
ジャジャ丸の大冒険
ドラゴンクエスト
バレーボール
Ⓑファミ通グッズ部門

次は君に当たるはずだっ!

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

応募のしかた&敗者復活のチャンスっ!



●当選した人!

まず創刊号表紙の右下の番号を切り取る。次に下の応募券ⒶかⒷあてはまる方と、住所、氏名などの必要事項、自分の番号を書き、その2つを封筒に入れて右のあて先に送る。それであとはプレゼントとファミ通会員証が送られてくるのを待つだけ。締め切りは8月15日必着だからね。

●はずれた人&創刊号がない人

そういう人は敗者復活戦に参加する。これは下の応募券のみで参加できるぞ。応募券に欲しい物の番号と必要事項、それと当たりの連番の所と、封筒の表に敗者復活戦だよ、と書いて下のあて先に送ればOK! だよ。8月15日の時点でキミの希望したプレゼントがあまってたら抽選でプレゼントするぜっ!

●あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
連番プレゼント係

応募券5号　FT

Ⓐ欲しいカートリッジの番号　第1希望 [　] 第2希望 [　] 第3希望 [　]

Ⓑファミ通グッズの番号 [　]

住所 〒

氏名

生年月日

当たりの連番

電話番号

どこでも行きます
ファミコン岡持ち

ファミコン出前一丁!

でまえいっちょー

内田春菊さんの巻

各業界にご迷惑をおかけしながら日々マイ進しているファミコン出前一丁のコーナーであります。今回は内田春菊さんにご登場願いました。ちなみに、いつもの岡持ち1号は今回はお休みです。ちょっと夏カゼをこじらせてえ(ウソ！)

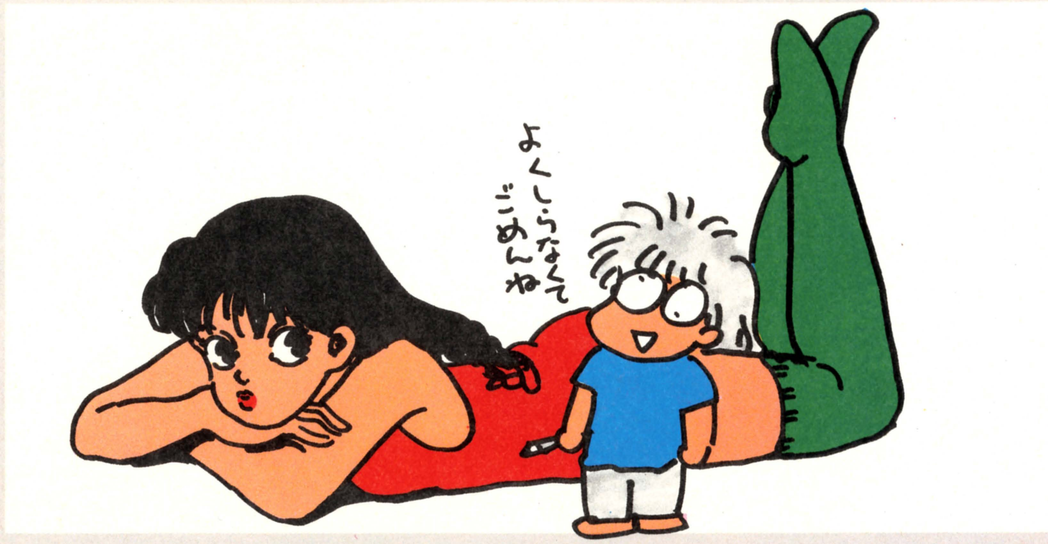


↑取材の日のすこし前に引っ越したばかりの、新しい事務所in内田春菊さん。本の山と、AV機器の山と、楽器の山が、ところ狭しと置いてありました。



内田春菊さん

職業は漫画家、イラストレーター。デビューしたのは'84年。「小さいころは漫画ばかり描いてました」取材のときに手渡された名刺には、〝イラスト・漫画ほか(音楽も)〟と書かれてありました。著書に「春菊」「シーラカンスロマンス」(以上、青林堂)「ヘンなくだもの」(実業之日本社)「見守ってやって下さい」(CBS／SONY COMICS)などが今のとこあります。



これからは孤高のプレイヤーより仲間ワイワイ型の方が好かれます

いろーんなところにおじゃましております、この出前一丁。次回はどなたを訪ねてみようかなー、と、毎回毎回けっこう頭をナヤマシているわけでして——いろんな方面へレーダーを向けて、あの人はこの人はと、スッタモンダするのがスタッフの日常になっております。そんなある日のこと——

「春菊さんの事務所に、ファミコン置いてあるらしいんですけど」と、新入りの女性スタッフ。

「春菊さんって、内田春菊さんのこと⁉　ああ、あの人の絵柄を見ると、ワタガシを思い出すんだよね。線が柔らかくて、おいしそう——」

「行きましょう。行きましょう！」

あ、この野郎(といっても彼女は女性ですが)〝ファン〟だな。しょーがねーヤツだなあ、公私混同しとるんだろー、ま、よくあることだけどねー、とは口には出しませんでしたが、

「では、アタッてみましょう」

ということになり、今こうしてファミコン通信の4ページになってます。内田さん、取材協力どうもありがとうございました。しかも、イラストまで、ご無理言って描いていただいて。

ではボチボチ本筋へと移行してまいります。

内田さんの事務所は東京は初台というところにあります。初めまして。と見ると、ＡＶ機器のラックが目に入る。ビデオ、ＬＰ、ＣＤ、大きなモニターに、そしてアッター、ファミコン。たまたまかどうかわかりませんが、スーパーマリオブラザーズが走っておりました。

えー、では、内田さんの事務所に、ファミコンが存在する理由をひとつ——。

「きっかけは……衝動買いをした……」

衝動買いと言いますと？　みんながやってるからですか？

「ううん、いやなことがあったんです」

いやなこと？



➡これが春菊さんの最新刊。「鬱でも愛して」、定価が800円。実業之日本社/マンサンコミックスから発売中です。本屋さんで、見てみませり。

「それは何かって言うと、印刷屋さんにはがきをたのみに行ったんです」
はい、はい。
「でね、写真で作ろうと思って、その写真をですねえ、縮小コピーみたいにしてポソポソにして、そのまま敷いて、入れたかったんです。そしたらね、町の印刷屋さんだから、それじゃ顔が見えないじゃないですかっ！　って言うの。『いや、それはデザイン処理で入れるんだから、気にしないで、ポソポソになってもいいから入れてください』って言ったら、それじゃ写真になんないって言うの——」
それで、ケンカしちゃったんですか？
「うん。だから、ほら、〝今度、長男が生まれました〟とか〝結婚しました〟とか、そういう風なのしか作ったことのない人だから、それじゃ顔がわかんないっ、って言いはるのっ」
ええ、その雰囲気わかります。
「写真として役に立たない！　とか言うの。だから、『もう、いいです』とか言って、その勢いで買ってきちゃった」
うひゃー(笑い)。
——いや思い起こせば、わたしもそうでした。このファミコン通信を担当になる、はるか以前にファミコンを買ったんですが、そのファミコンを買うきっかけというのが、ボーナスが出たっ！　てなもんで、飲んで騒いでラーメン喰って、そんでもってその勢いで買っちゃった——おはずかしいお話でした。インタビューはつづきます。それで、今は、遊ばれてますんですか？
「時間がないから、できない」
でも根本的にゲームがキライというわけでもない？　でしょう。
「あんまり得意じゃない」
あー、じゃあ、得意じゃないから、あんまりゲームが進まないので、イライラしてくるとか。
「いや、しない。しないけど、人のを見てるほうが、先までどんどん行くから、おもしろい」
人のプレイをよく見てる！　つうわけですね。
「見てます、いつも」
じゃ、主に、お友だちとかスタッフの人がここで遊んでるわけですか。
「そうです。スタッフの人とマネージャーと、それと編集の人と」
編集の人!!　つまり、原稿とか受けとりに来て、待ち時間でもあったら、そこで遊んでるというパターン！
「そうですね」
そういう人の中で、〝名人〟とか言える人はいるんでしょうね、やはり。
「どんなのが名人芸か、わかんない」
いやね、最近ヘンな(と言っちゃあ失礼ですが)映画とかあるんですよ。これがファミコンの名人芸だっ！　てな感じの映画がいくつか。

↓この記事のインタビュー中に、「ゆっくりとしゃべってください」と釘をさされてしまいました。トホホのホ。





➡コンパクトディスクにレーザーディスクにビデオにモニタにファミコン。職業柄かな？ちなみに、良く観るレーザーディスクは、ホラーものだそうです。

「それ、映画なんですか劇場用なんですか？」
　はい。
「それはすごいですねえ、本当……。でもね、わたし、そんな離れ技とか見なくてもいいの。だって、そんな知らない人がやってるのを見てるよりも、友だちがやってるのを見たほうが、おもしろいでしょう？」
　それは言える！
「ねえ」
　そりゃそうだ。当たり前のことだけど、今さらのように気がついちゃった！　どんなゲームでも遊びでも、自分がやるからおもしろいんだよな。再認識しちゃったよ。わたしのオツムも〝業界オツム〟に染まっちゃったんだなあ、やだなあ……と思っているうちに、お噂は、春菊さんのファミコン体験談へと移ってまいります。
「たとえば、ポートピア（『ポートピア連続殺人事件』）を買ったときに、わたし指技とか全然できないから、解くやつだったらいいや、とか思って買ったの」
　あー、それは、わたしたちでもあります。
「そして、遊んでたんですけど、でもああいうのひとりでずっとやってたら、人生に目標がなくなっちゃいますよ（笑い）」
　ずっと、行きずまっちゃってるとね。
「あの、迷路に入っちゃうでしょう？　最初はなんだかわかんなくて、一晩中なんだろうとか思っちゃったりして、『エーイ』って切っちゃったりして。それでね、人に聞いたりしたら、それはこうすればいいんだよーとか言って、地図を書いてくれたりねえ。そうやって、人の協力があればねえ、やるけど。ひとりでやってると落ち込んじゃう」
　……そうなんですよね。今のお話、大人の人がファミコンで遊び始めるときに、必ず誰もが通らなきゃいけない〝門〟なんですよね。仕事があって、寝なきゃいけなくて、時間がない。イライラってしちゃうなら、それはもうゲームと呼ぶべきものじゃないんですよね。それだからそれだけに、こういう雑誌（ファミコン通信のことですよ）の必要性が生まれて、世の中にハンランしてるわけですが。手引き書みたいなのがね。いやあ、春菊さんのおっしゃること、〝アタリ〟だと思います。ファミコンなんてものは、キャーだのピーだの言いながら、仲間でやるのがよろしいね。そう言えばそう。ウチの編集部のフリープレイルーム（と、そんなカッコウのいいものではないが）でも、バカとかタコとかののしりながら、みんなニコニコ遊んでますもんね。
　これを読んだキミ、明日からは、ゲームができる喜びを、両親親戚縁者仲間内でワカチ合いなさい。これは、命令ですよ。
　内田春菊さん、お話、どうもありがとうございましたっ！　（取材：昭和61年7月4日）



■猫をころがすのが大好きな桜玉吉先生に、はげましのおたよりを

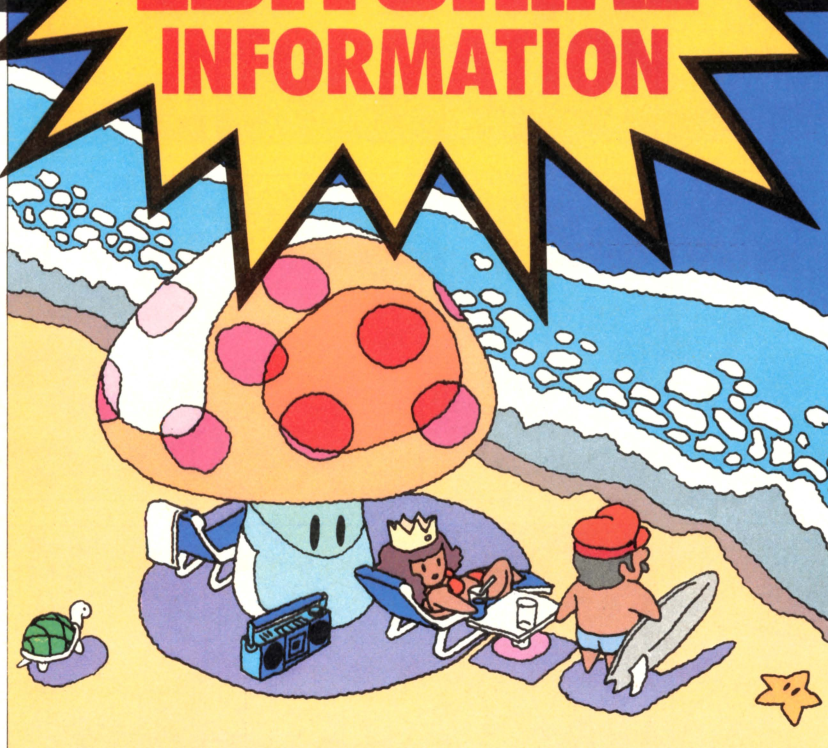
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ





誰かカズミのヒミツおしえて下さい。

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

アトランチスの謎――96
かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次――84、85
がんばれゴエモン！からくり道中――18～27
機動戦士ΖガンダムHOT SCRAMBLE――74
ギャラクシアン――44、45
グーニーズ――81
グラディウス――86
子猫物語――74
じゃじゃ丸の大冒険――36～39
スーパーゼビウス――73
スーパーチャイニーズ――83、96
スーパーマリオブラザーズ――92、93
スーパーマリオブラザーズ2――10、11、78、79、93～95
スカイキッド――14～17
スクーン――80、81
スパイvsスパイ――90
戦場の狼――75
ソロモンの鍵――12、13、40～43
高橋名人の冒険島――75
テグザー――96
ドラゴンクエスト――83
謎の村雨城――95
忍者ハットリくん――87
バベルの塔――28～31
バレーボール――8、9、12、13
北斗の拳――32、33
魔界村――82、88、89、91、別冊付録
六三四の剣――34、35
ワルキューレの冒険――別冊付録

夏休み！ 毎日毎日ファミコンばっかりやってないで、たまにはファミ通を読まないとだめだぞ！

なぜかというと、勉強も参考書を読んでちゃんとしないといい点がとれないのとおんなじで、ファミコンもファミ通をよーく読んでないといいスコアがとれないのだよ。まぁ、そーゆーわけで、ファミ通第６号もおもしろい記事をたくさん用意しとくから、絶対に買ってね。はやく宿題やっちゃってファミコンやろうぜっ！

●スタッフ

発行人――塚本慶一郎
編集人兼編集長――小島　文隆
編集スタッフ――塩崎　剛三　水野　震治
河野真太郎　藪　暁彦　加川　良
金井　哲夫　田中富美子　樹村　頼子
新井　創士　浜村　弘一　室屋　雅一
伊東　みか　下山　牧子　金田一　健
石井理恵子　高橋久美子　渡辺　妙子
金矢八十男　川村　篤　小畠　千栄
制作スタッフ――山田　康幸　本間　智嗣
田宮　朋子　佐藤　英人
校正――唐木　緑
フォトグラフ――水科　人士　八木沢芳彦
加藤　泰正
編集協力――上野　利幸　由井　香織
田辺　達也　山口　裕生　伊藤　雅敏
船田　巧　山口　英夫　鈴木　弘明
加藤　彰洋　斎藤　明宏　田中　芳洋
森岡　憲一　小池　善之　篠　泰樹
土方　幸和　深山かおり　都竹　喜寛
林　大絞　可徳　剛　小沢　一彰
板橋　文朗　田尻　智　川野　忠仁
二木　康夫　藤木　清輝　高橋　義信
制作協力――三輪　悦子　ＮＥＸＴ
ぐるーぷばあめ　今井　邦孝　浜崎千英子
前田実穂子　刑部　仁　真田　弘美
山口　志乃　河奈　佳子　佐野　哲次
松尾　礼子　河野　忠仁　大野　聡
小松　和好
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
イラスト――荒井　清和　もろが　卓
桜玉吉(CEP)　後藤　信夫　杉森　健

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ！

03-236-8350

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から金曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166（編集部直通）までお問い合わせください。

第４金曜日

第６号は 8/22 発売です。

お近くの本屋さんで買ってね

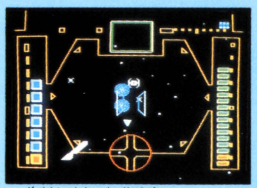
ASCII SOFTWARE

3Dスペースシップアクションゲーム
コスモジェネシス

ゲーム用カセット　9月発売予定　標準小売価格4,900円

君は、最新のヘッドアップディスプレイを通して、コスモジェネシス号を操縦する。ディスプレイは、前方の敵を見るメインモードと敵の位置がわかるマップ。受けたダメージが映し出されるインフォメーションモードとの切り換えが自在だ。これらの情報をもとに敵艦隊を撃滅し、敵のボスを誘い出し全滅させよ。超リアルな臨場感を、ぜひ君にも味わってほしい。さあスタンバイ、OK?いよいよ宇宙決戦の時が近づいた!!

HSP-06



※画面写真は開発中のものです。

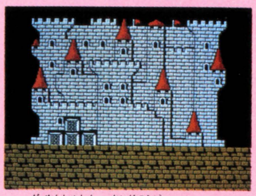
パソコンゲームソフトで爆発人気
あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる.!!

キャッスルエクセレント

ゲーム用カセット　9月発売予定　標準小売価格4,900円

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。

HSP-05



※画面写真は開発中のものです。

あのアスキースティックがグレードアップしてやってくる!!
その名は アスキースティックIIターボ



主な特長

- ●トリガーボタン(A,B,ABとも)はもちろんスティックレバーも任意の一方向で連射機能をもちます。
- ●連射モードでの連射スピードは連続調節可能(10発～45発 秒)どんなゲームにも対応できます。
- ●トリガー及びスティックレバーの位置に対応してLED(発光ダイオード)が発光します。
- ●カセットインターフェース内蔵(アスキーから今後発売のファミコンゲームにおいてテープへのセーブが可能になります。)
- ●4方向 8方向のスティックレバー方向切り換え可能。
- ●本機1台で交互に2人で遊べるプレイヤー切り換え機能。

- ●この他に㊙のウルトラ機能もある。

9月発売予定　価格未定　ご期待ください。

詳しくは次号の広告をごらんください。

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は**03-250-5600**にかわりました。(8月1日より開始)

今までの電話番号はなくなりましたのでご注意ください。なお、商品のマニュアル内の質問、問い合せ、電話番号も上記の番号にかわります。

※電話はたいへん込み合ってつながりにくくなっております。この番号以外は使用できません。番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにお願いします。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ご注意 違法性がきわめて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル　株式会社アスキー

ファミコン通信
8月22日号
昭和61年8月22日発行
第1巻 第5号 通巻第5号
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)



FMC-MET 両面ソフト
希望小売価格2,600円
8月6日発売

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

任天堂株式会社

■本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 (075)541—6113
■東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22 (03) 254—1781
■大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 (06) 245—4155
■名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 (052)571—2506
■札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地 (011)621—0513
■岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号 (0862)52—1821

Printed in Japan 凸版印刷
T4912625408320
雑誌 26254—8/22
第5号
特別定価320円